1988年12月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第12号(通巻第21号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
●NEW
グラディウス第3弾
ゴーファーの野望
コナミの占いセンセーション
サイオブレード
ゼビウス
スーパー大戦略
死霊戦線2
幽霊君
暗黒神話
●LIST
ゲームプログラム13本!
●㊙情報満載
〈ぎゃん自己とGD特集!〉
ゲーム十字軍
●ATTACK
スナッチャー
ラスト・ハルマゲドン
〈最新情報〉
F-1スピリット3Dスペシャル/レイドック2他
MSX 2+でゲームが変わる!
1988
DECEMBER
12
360YEN

F1XDJ

■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

HB-F1XDJ MSX2+ **新・発・売** ついに出た!
標準価格 69,800円

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 F1XDmk2 MSX2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円

ン・パソコン登場だ!

Step 4 FM音源、ミュージックエディターを操作して…。

なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。

小林君のつくったデメロン最終画面だ!

「井上、加藤、見てるか?
とうとうボクは
オリジナルゲームをつくったぞ!」

Step 5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲームデザイナーなんだぜ!!

全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!
自作ソフトを応募して欲しい!!
「ヒットビットスタッフになろう!!ソニープログラミングコンテスト」

■一般プログラム部門 ゲームソフト(R.P.G,シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト,ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
■小林ツクロウ君部門 「F1ツールディスク」(F1XD, F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。
■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間 '88年12月1日〜'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!
くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日売)をご覧下さい。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

SONY

日本語生活満足シリーズ2部作、登場。

絵も字も筆も美しい。

機能充実、エンピツ感覚で使えるぞ。

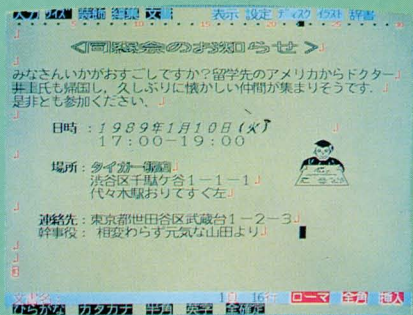
1 プルダウンメニューがスグレている。
プルダウンメニューを採用。だから使いやすいんだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ効率の良い変換ができる。

なし
下線
強調
斜体
白抜き
網かけ

2 文字修飾、イロイロがリッパだ。
強調・網かけ・アンダーラインなどなど豊富な修飾機能がついてるぞ。半角(カナのみ)・全角・横倍・縦倍・4倍角と文字サイズもイロイロ。しかも、JIS第1・第2水準に対応。

3 ブロック編集機能がウレシイのである。
ブロック編集やカット、コピー、ペーストもできちゃうから、文書編集がラクチンだ。

4 イラスト集付属がタノシイのだ。
約100種類のイラスト集付き。オリジナル文書を楽しくしようぜ!

パーティの招待状、凝ってみようよ。

MSX2ユーザーは待っていた!

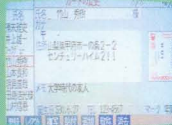
高機能日本語ワープロソフト

新発売

文書作左衛門（ぶんしょさくざえもん）

MSX2 2DD×2 HBS-BO12D 標準価格6,800円
ⒸSony Corporation/イラストデザインⒸBroder band Japan

まだ、はがきを『書いて』いるのか?

1 住所録を『約1,000件登録』し多重検索も、自動ソートも、グルーピングも、できる。簡単な名刺管理に使えるぞ。

2 書体には『毛筆(JIS第1・第2水準対応)』もある。毛筆フォントディスクつきだから、毛筆書体で宛名印字ができるんだ。印字イメージが画面でわかるレイアウト表示つき。

3 葉書の『裏書ワープロ』もついている。だからはがきのことなら何でもOK。シンプルで使いやすい設計だ。

4 ガイダンス画面表示で『カンタン操作だ。』ファンクションキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画面に表示されるから、操作は簡単!

出た!

簡易カード型データベースソフト

新発売

はがき書右衛門（はがきかきえもん）

MSX2 2DD×3 HBS-BO13D 標準価格7,800円
ⒸSony Corporation.

キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。

MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ ●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵

MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格17,000円
ⒸASCII Corporation/Ⓒエルゴソフト & ⒸSony Corporation

MSX2 MEGA ROM

鮮明さで差をつけるならコレであります。

●和文3種(標準・ポエム・かしこ)英文3種(標準・ポエム・デコ)の豊富な書体。●住所・名前を入力するだけで、フォーマットに合わせて印字する葉書宛名印字モードつきの便利さ。●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。
●プリンターケーブル付

24ドット漢字サーマルプリンター
HBP-F1
標準価格44,800円

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。

FUN FACTORY

しりょうせんせん2

死霊戦線2 WAR OF THE DEAD PART 2

まだ悪夢から醒めてはいない…

原発ハイジャック！ 同時多発テロ！ 突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。
だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!! ふたたび甦える〝黄泉路〟の恐怖—そして、その影に立つ謎の男…。
人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ上に、戦闘は繰り広げられる。待ち受けるのは大迫力のクリーチャー群、
血みどろの謎のベールが一枚また一枚と剝がされて行く時、君はまた新たなる伝説を目撃する。
シリーズ最新最強のアクションアドベンチャー大作「死霊戦線2」は、巨大化(スケールアップ)を遂げここに再臨する。

MSX2 3.5″2DDディスケット 2枚組 RAM64K以上 VRAM128K以上 ●予価7,800円12月上旬発売予定

キャンペーン実施 特製ポロシャツを抽選でプレゼント！〈詳しくは商品マニュアルをごらん下さい〉

●PC-88版同時制作快調!!●

企画・制作…株式会社 ファン プロジェクト

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上
現金書留にてビクター音楽産業(株)までお申込み下さい。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お問い合せは平日12時から19時まで)

資料請求券 MSX FAN ⑫

MSX・FAN 12月号 1988 DECEMBER CONTENTS

本書に関するお問い合わせは
☎03-431-1627へ
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN SCOOP

MSX 2+ ツープラス

2+専用 F-1スピリット3D スペシャル ➡P8

自然画＋縦横スクロール

2+専用 レイドック2 ➡P10

自然画＋縦横スクロール

11月号のFAN RADARでMSX2+のことをやったら、アンケートハガキの反応がものすごかった。反応に押されて2+のゲームを集めて混ぜてイラスト

縦横スクロールでリアルなドライブ感覚

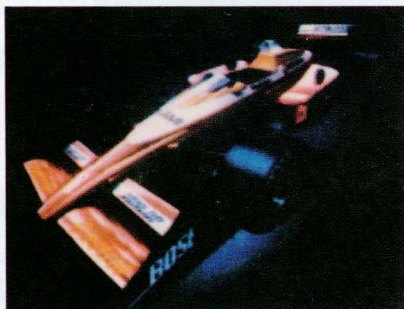
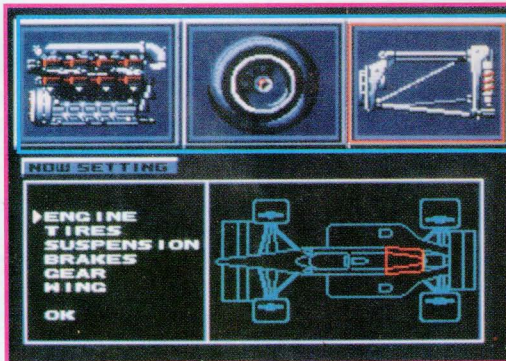
11月19日発売予定
コナミ/パナソフトセンター
☎03-264-5678

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2+専用
セーブ機能	／
価格	6,800円

思わず横Gを感じてしまう

はじめに出てくる2+らしさはF－1マシンの自然画。FM音源のBGMの流れるなか、タイトル画面と交互に表示される。

ゲームは本格的なレーシングゲーム。まず自分用のマシンを作る。シャーシとエンジンを選び(もちろん、シャーシにあうエンジンしか積めない)、つぎに、エンジンのトルク特性、タイヤの選択、サスペンションのセッティング、ブレーキの特性、ミッションの選択、ウィングの調整と細かく調整するのだ。ここではパーツの選択に横スクロールが使われている。F－1スピリットも横スクロールしたけれど、比較にならないスムーズさだし、グラフィックも下の写真のようにずっとリアルだ。

マシンができたらスターティンググリッドでスタートを待つ。

⬆自然画のF－1マシン。このデフォルメがいい

⬅セッティングするパーツを選ぶと、そのパーツのグラフィックがいちばん左になるようにスッと横スクロールする。パーツは、左からエンジン、タイヤ、サスペンション、ブレーキ、ミッション、ウィングの6項目だ

でゲームが変わる！

2+対応 激走ニャンクル ➡P12

自然画

2+対応 琥珀色の遺言 ➡P12

自然画＋縦横スクロール

2+対応 スターシップランデブー ➡P12

自然画

2+対応 魔王ゴルベリアス ➡P13

自然画＋横スクロール

2+専用・対応 ゲーム新作発売予定表 ➡P13

にしたら、こんなのになった。いやあ、にぎやかにぎやか。なんてったって、Mファンに載っているMSXやMSX2のゲームに加えてこれだけ遊べるんだから。

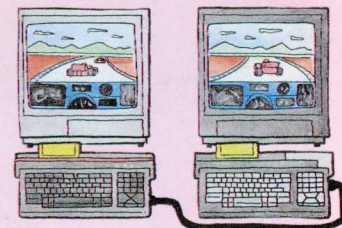
特殊なケーブルで2セットつなげて2人プレイできる！

『F－1スピリット３Ｄスペシャル』は、ＭＳＸ２＋の本体とディスプレイとゲームディスクのセットが２つあれば、コナミから11月19日に1680円で発売される予定の『マルチプレイヤーケーブル』で本体どうしをつなげて２人プレイできる。このケーブルは、ＭＳＸのジョイスティック端子どうしをつなげるもので、Ｆ－１スピリット３Ｄスペシャル以外にも対応ゲームが発売される予定だ。

フランスグランプリを走る

レース画面になると、まずその立体感にびっくりする。そして、走りはじめると圧倒的なスピード感が襲いかかる。コーナーに突入したときの横Gのかかり方に、おもわず体をよじったり倒したりしてしまうのだ。時速300キロからフルブレーキングしながらコーナーを抜けるときなど考えただけでもドキドキしてしまう。

ここの写真はフランスグランプリのコースで撮影したものだけど、'88のＦ－１グランプリのコースはすべてそろっている。イギリスのシルバーストーンサーキットや鈴鹿サーキットだって走れるのだ。

上り坂

ストレートの上り坂。スピードが上がりづらい。風景が下にスクロールしているところがニクイ！

山の風景

きびしいコーナーに入っていくとき、ふと風景のなかにやすらぎを感じてしまったりする

スタート

スターティンググリッド。左下がコースの全体図で右下が故障を知らせるインジケータ

ピット

ピットの入口が見えてきた。ここでスピードを落として右に入れれば、ピットでタイヤを交換したり、エンジンを直したりできるのだ

ヘアピン

ヘアピンはキツイ。コーナーの出口がまったく見えないんだもの。コースアウトしてもしかたないよ

第1コーナー

200キロちかくで第１コーナーに突っこむ。流されるマシンに横Gを感じて思わず体を右に倒してしまう

この斜めスクロールがすごい！

11月19日発売予定
パナソフトセンター/T&Eソフト
☎ 03-475-4721

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2+専用
セーブ機能	ディスク／PAC
価格	6,800円

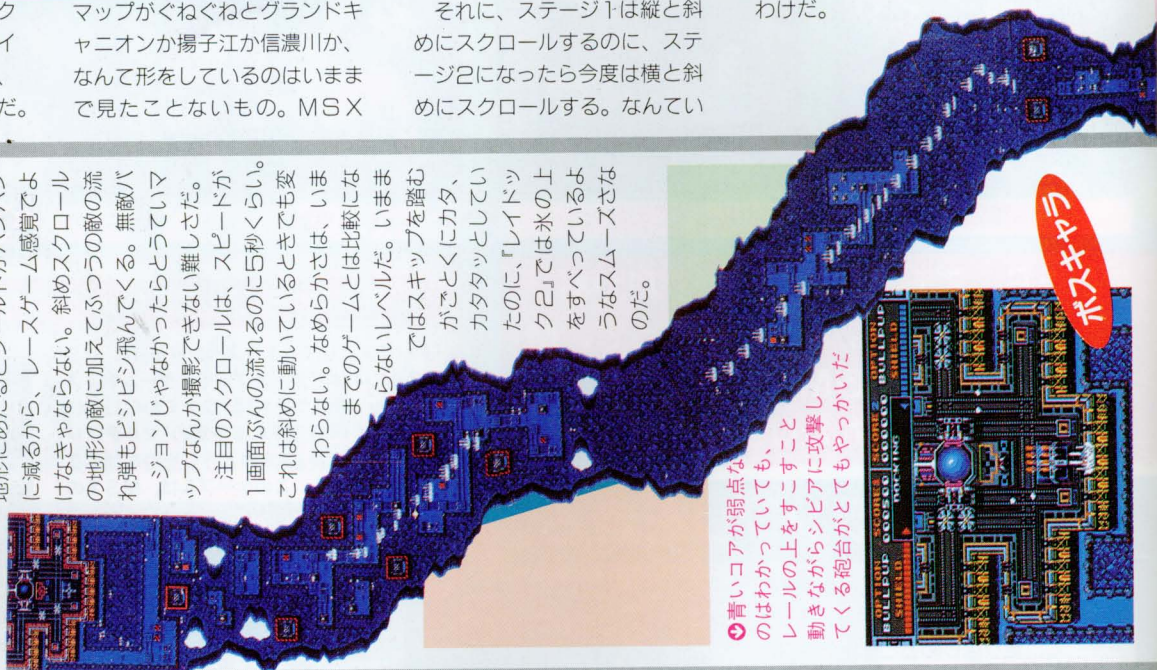
上へ右へとスクロールする

MSX2が出たときの縦スクロールシューティングの『レイドック』がそうだったように、『レイドック2』もタイムリーだ。マップがぐねぐねとグランドキャニオンか揚子江か信濃川か、なんて形をしているのはいままで見たことないもの。MSX2+の縦横スクロール機能をいちばんアピールしているゲームだね。

それに、ステージ1は縦と斜めにスクロールするのに、ステージ2になったら今度は横と斜めにスクロールする。なんていうおもしろい設定だから、縦にして読んだり横にもどして読んだりするへんなページができるわけだ。

ステージ1・縦スクロール

デモが終わってちょこっとディスクを読むと、BGMが変わって画面がだんだん明るくなる。そして、縦スクロールのステージ1がスタートする。はじめはまっすぐ上に進んでいくのだが、急に横にも進みだしたときはアセる。それまでなんの気なしに眺めてた地形が斜め前からせまってくるんだもの。地形にあたるとシールドがバシバシに減るから、レースゲーム感覚でよけなきゃならない。斜めスクロールの地形の敵に加えてふつうの敵の流れ弾もビシビシ飛んでくる。無敵バージョンじゃなかったらとうていマップなんか撮影できない難しさだ。

注目のスクロールは、スピードが1画面ぶんの流れるのに5秒くらい。これは斜めに動いているときでも変わらない。なめらかさは、いままでのゲームとは比較にならないレベルだ。いままではスキップを踏むがごとくにカタ、カタタッとしていたのに、『レイドック2』では氷の上をすべっているようなスムーズさなのだ。

➜青いコアが弱点なのはわかっていても、レールの上をすこすこと動きながらシビアに攻撃してくる砲台がとてもやっかいだ

ステージ2・横スクロール

ステージ2は横スクロールだ。ここは洞窟をくぐり抜ける感じだ。地形がノコギリのようにギザギザで、そのうえ下りたり上がったりをくり返す。ときにはギザギザの一部が落ちてくることもある。敵の攻撃をよけるだけでもたいへんなのに、通り道が狭くなっているところなんて、ノーダメージで通れるほうがふつうじゃない。

えらく苦労して洞窟を抜けても、ステージの最後には、ものすごくでっかいボスキャラが非道のかぎりをつくした攻撃を仕掛けてくる。右ページの写真みたいに、こんなのよけられるわけないじゃん。

これ以降のステージにはなんと15画面ぶんもある超巨大ボスキャラも出てくる予定。どこまでむずかしくなるのだろう。

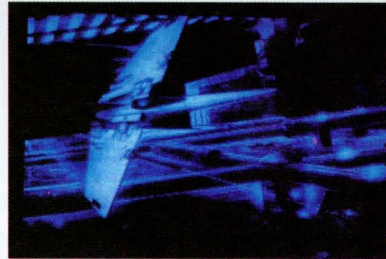
スタート

➜2人同時プレイで狭い通路を抜けるのは至難のワザ。合体したほうがいいね

➜縦スクロールのときよりも地形がきびしい。レースなどのんきなことはいってられない！

2人プレイでおもしろい超ムズハイテクシューティング

自然画とアニメではじまる

いつものようにオープニングデモもかっこいい。自然画のイラストが出て、「なんたらこうたら……ディス・イズ・アワ・ラスト・アタック」と英語でしゃべり、BGMが流れ出し、90秒くらいのバックストーリーアニメがはじまるのだ。

デモのはじまり。発進！

自機のイメージイラストも自然画だからこんなにかっこいいのだ

なにやら操縦桿をぐにぐに操作して飛んでいく

そして惑星のかなたへと消える

スタート

だんだんと画面が明るくなってきて、あたりが見わたせるようになったらスタート

合体

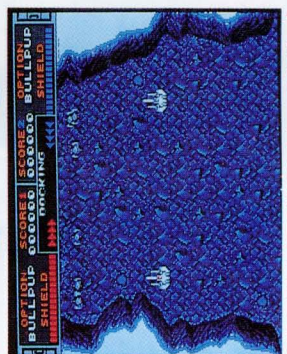
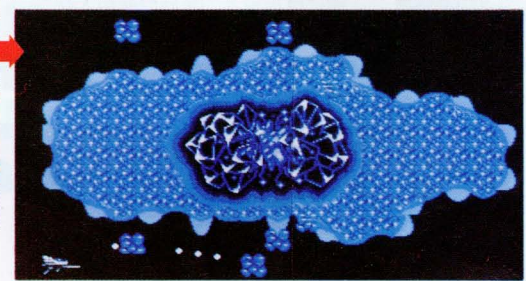
2人同時プレイもおもしろいけど、合体パワーアップで撃ちまくるのもいい気分だ！

横から合体すると横長のパターンになる

縦から合体すると縦長でかっこよくなる

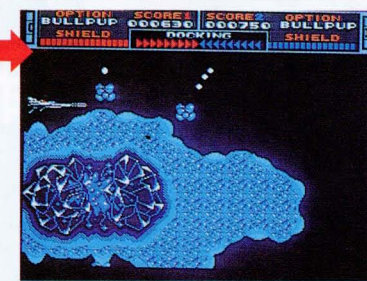
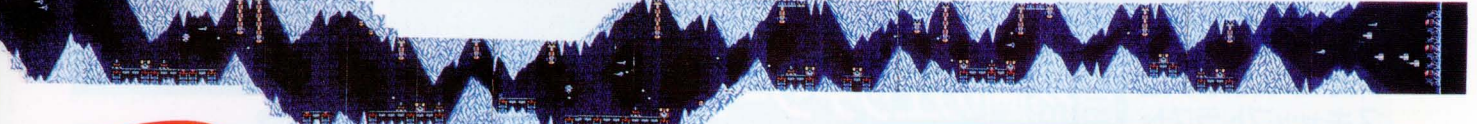
斜めスクロールにもいくつかパターンがあって、1画面ぶん上に進むうちに横にどのくらい動くのかがちがう。これは激しい斜めスクロールなので、ほぼ1画面ぶん上に進むうちに横に3分の2画面ぶんも動いている

3本のクイのようなところを攻撃して壊すたびにひびがはいっていって……

ボスキャラ

ついに巨大なアメーバが姿を現したのだ！

ほんとうの敵は襲ってくる小さいヤツ。ウドの大木にも役柄

あ、危ない！

いつまで上にスクロールしていくのかがわからないし、スクロールした先でどんな敵キャラが待っているのかもわからない。ずっとビクビクもの

せ、せまい

このへんはステージ2でいちばんの難所。ただの横スクロールだけど通り道があまりにも狭くて難しいのだ！

縦スクロールのコミカルアクションゲーム！

発売中
パナソフトセンター/Bit²
☎03-475-4721

激走 NYANCLE ニャンクル

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

※自然画デモ

日本初の2＋対応ゲーム！

⬆ゲームの内容よりも有名(?)なニャンクルの自然画タイトル

タイトル画面がMSX2＋の自然画だということで、突然話題に巻きこまれてタイトルのイラストばかりが目立っている。でも、ニャンクルはMSX2のアクションとしておもしろいのだ。

➡道の続きはどっちにあるんだ？　えい、思いきってジャンプ

ゲームはいちおうレーシングということになってはいるが、Aボタンでジャンプしたり、道らしい道もないステージがあったりと、ほとんどシューティングのノリ。ただし、ミサイルを撃ったりすることはできない。

全12ステージで、1ステージクリアするごとに家族のだれかにバトンタッチしながら進んでいく。バトンタッチのときもアクションしているので、けっこういそがしい。3ステージクリアすると、1つのワールドが終わり、レース途中のランクが発表されるぞ。

殺人事件とタロットカードのミステリー

12月9日発売予定
リバーヒルソフト
☎092-771-0328

1920 SERIES
琥珀色の遺言
藤堂龍之介 探偵日記
西洋骨牌連続殺人事件

媒　体	2DD ♪（要漢ROM）
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円

※自然画デモ

2＋機能をフルに使ったデモ

琥珀色の遺言のオープニングデモには自然画のグラフィックが入る。これでよりゲームの世界にひたれるのではないかな。

⬆これはＭＳＸ２のゲーム画面。２＋ではどんな絵になるのだろう

時は大正時代。この忌まわしい事件は、琥珀館の当主・影谷悦太郎が毒殺されて幕を開けた。探偵の藤堂龍之介は館に泊まりこんで事件を調査しはじめた。館には被害者の家族や使用人など、30人あまりの人が住んでいた。調査を進めていくうちにこの人たちの複雑な血縁関係と人間関係を知ることになる。どうやらたんなる殺人事件ではなさそうだ。そして死体とともに発見されるタロットカード……。事件は意外な方向に……。システム手帳の探偵手帳付きだ。

・スターシップランデブー STAR SHIP RENDEZVOUS

女スパイを捕まえて謎を聞き出せ！

11月上旬発売予定
スキャップトラスト
☎03-407-0687

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	7,800円

※自然画＋縦横スクロール

自然画のエッチシーンにドキドキ

宇宙空間に浮かぶスターシップには、いたるところに女スパイがいるようだ。どことなくエッチなアイテムを取りながら、スパイを探す。見つけたら、いろんなアイテムを使って情報を聞き出すのが目的。その聞き出すところがエッチなのだ。右の写真が、とうとうがまんできなくて白状しているところ。2＋だと、すごくリアルな女の人になる。で、アニメ処理されてるから……。という2＋の自然画を活かしたゲームなのだ。

MSX 2では

⬅MSX2でのエッチ画面。それっぽいアイテムで攻撃

MSX 2＋は

⬅自然画だと女のコのグラフィックがこんなのになる

魔王ゴルベリアス

リーナ姫を救いだすために アイテムを集めて戦うのだ

12月発売予定
コンパイル
☎082-263-6006

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価　格	未定

※自然画デモ＋横スクロール

自然画のイラストがいい感じ

前作の『魔王ゴルベリアス』はMSX1版だった。今回のはMSX2で、しかもMSX2+対応だ。シナリオも変更され、キャラクタなどのグラフィックも細かく、FM音源にも対応(MSX-MUSICだけでなく、MSX-AUDIOにも)したのだ。

⬆2＋なら横スクロールするのだ

さて、このゲームは2+でプレイすると、いろいろといい感じになる。最初に出てくる横スクロールの洞窟は前作のMSX1でもけっこうスクロールが速かったけど、2+の横スクロールなので、きれいでスムーズになった。ここは、MSX2では画面切り換えになる。また、右の写真のような自然画のイラストも出るぞ。

同じゲームディスクのなかにMSX2と2+の両方が入っているなんてニクイ。どうしても2+で遊ばないと損した気分になってしまう。

⬇自然画の主人公ケレシスとリーナ姫のイメージイラスト。いかにもRPGという雰囲気

ゲームに入るかどうかわからない自然画集

MSX2+専用・対応ゲーム新作発売予定表

今月からゲームに付けているスペック表の書き方がすこし変わる。下の例のように、2+対応のゲームには、2+のどんな機能を使っているのかを書くことにしたのだ。また、MSX2/2+は、2でも2+でも動くという意味。

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価　格	未定

※自然画デモ＋横スクロール

発売日		ゲーム名(すべてディスクで♪対応)	ソフトハウス／予定価格(MSX2+の機能)
11月	上旬	スターシップランデブー	スキャップトラスト／7,800円 (自然画＋縦横スクロール)
	11日	●F1スピリット3Dスペシャル	コナミ／パナソフトセンター／6,800円 (自然画デモ＋縦横スクロール)
	11日	●レイドック2	T&Eソフト／パナソフトセンター／6,800円 (自然画デモ＋縦横スクロール)
		※「●」はMSX2＋専用	
12月	上旬	魔王ゴルベリアス	コンパイル／未定 (自然画デモ＋横スクロール)
	上旬	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト／9,800円 (自然画デモ)
	17日	サイオブレード	T&Eソフト／8,800円 (未定)

※ほかにも続々出てきたぞ！⇒P133

FAN·ATTACK 第1部のラストまでと全合体パターンを紹介!

ラスト ハルマゲドン LAST ARMAGEDDON

ブレイン・グレイ
☎03-264-3039
発売中

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

全号予告どおり、今回もATTACKしてしまいました。内容は、第1部ラストまでを戻らずの塔マップごと攻略、要望が多かったモンスターの合体パターンを完全紹介。ユーザー必読!

戻らずの塔までを振り返る

数々の試練をくぐり抜けて12種族のモンスターたちは戻らずの塔へと歩み始める

全号では戻らずの塔までを紹介したけど、そこまでいってないという人のために、これまでのあらすじをかるく紹介しよう。

⇧戻らずの塔までには、多くの試練が待ち受けていた

第1部マップ

◆…魔界
●…モノリス
✖…エイリアンベース
▲…バスクの木
■…コールドスリープルーム
★…エイリアンの宇宙船
♥…戻らずの塔

コールドスリープルームで人間の愚かさを知る

コールドスリープルームでは、冷凍睡眠装置に入ったまま死んだ人間を見た。その死体が抱えていた日記には、装置から出て生活する日を夢みている、といったことが書かれていた。それを見たモンスターたちは、人間の愚かさを笑ったのだった……。

⇨ずらりと並んだ冷凍睡眠装置。その中に眠っていたのは?

⇦無残にひからびた人が横たわっていた。あまりにも愚かしい

エイリアンの宇宙船で見たものはなにか……

⇩エイリアンたちの地上での本拠地だけあって、攻撃はかなりきびしかった

宇宙船では苦しい戦いを強いられたが、コールドスリープルームで発見したCDを、再生するプレーヤーを発見した。それを見て、人類がなぜ滅亡したかがおぼろげながらわかってきた。また、戻らずの塔と呼ばれる建造物では人類の歴史を知ることができるとの情報を入手、その扉を開くガルマの鍵も発見した。モンスターは戻らずの塔へ……。

⇩スクリーンにエイリアンの姿が映し出される。おまえたちが相手にしているのはザコだ、と自信満々に挑発してくる

⇩ガルマの鍵はモンスターたちの想像力によって実体化した

そして戻らずの塔へ……

108つのモノリスをすべて探索し、ガルマの鍵も手に入れたモンスターたちは、戻らずの塔に進入した。なにが待っている。

⇧戻らずの塔。そこに待ち受けているものはなんだろうか。モンスターたちの冒険は今、新たな局面をむかえつつある…

理想のパーティを考える

理想のパーティとは、かわいいコを呼んで、おいしい料理を食べて、という意味ではない。そういう意味のほうがいいが。

そのときの気分ではなく、理論的にパーティ編成するといいことばかり、というお話について。

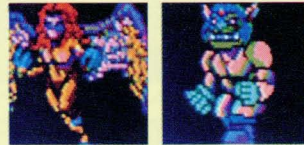
旅先で後悔しないパーティ編成とは

パーティ編成をして旅に出たプレイヤーは多いと思うけど、旅先でこまってはいないかな。サルバンのパーティに飛行可能なモンスターが存在しないとか、昼のパーティに道具作成できるメンバーがいないとか……。

➔最初にパーティ編成で失敗すると……

⬅こまる。写真は飛べないサルバン隊だ

昼のパーティ

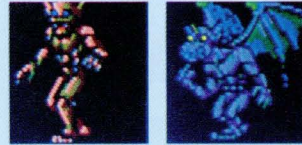
■ハーピィ　■オーク

特性　飛行可能、武器作成、防具作成、ワナ外し、火に弱い

昼のパーティに足りないのは、道具作成能力と、千里眼・記憶力などの特性。どちらも、活動時間がいちばん長い昼のパーティは、多くの戦闘や移動を経験するだろうから、不可欠な特性といえる。そう考えると、スケルトンやサイクロプスといったメンバーを用意すると有利なのでは。サイクロプスは、千里眼・記憶力、両方の特性を持つ唯一のモンスター。

理想のメンバーは…——

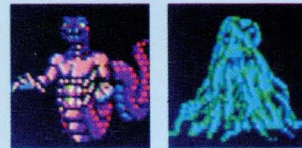
■スケルトン　■サイクロプス

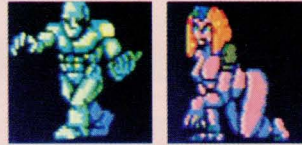
夜のパーティ

■ゴブリン　■ガーゴイル

特性　道具作成、飛行可能、武器作成、防具作成、ワナ外し、火に弱い

夜のパーティには、これといって不足している特性はない。基本的には恵まれているパーティといえるだろう。どのメンバーを選択してもいいが、まず昼・サルバンとメンバーを割り振って、結果的にあまったメンバーを集めるのがいいだろう。編集部の考えるベストパーティは、G.スネークやスライムというメンバーになった。戦闘能力だけは高そうだ。

理想のメンバーは…——

■G.スネーク　■スライム

サルバンのパーティ

■ゴーレム　■A.スフィンクス

特性　石化無効、水に弱い、武器防御、道具作成、記憶力

サルバンのパーティに不足しているのは、武器作成・防具作成・飛行能力といった、重要な特性ばかりだ。まずは、ドラゴンニュートを入れて、飛行能力を確保する。次にフリーメンバーで唯一、武器作成・防具作成の両方の特性を備えているミノタウロスを引きいれる。これで、足りなかった特性が完全に補充されて、理想的なパーティが編成できた。

理想のメンバーは…——

■ミノタウロス　■ドラゴンニュート

モンスター合体のシステム

モンスターが合体するってどういう意味だろう。両親には聞けないそんな疑問を、わかりやすく説明してあげたい。

「モンスターを合体させてしまうと、メンバーが減るんですか」、「合体するとき、相手は自由に選べますか」という質問が多かったので、合体のシステムについてくわしく説明しておこう。合体は重要な要素のひとつだから、腰を落ち着けて読んでほしいな。

合体できるのはL17とL34だけ

合体できるのは、L17とL34になったときの2回だけ。合体は任意ではなく、強制的なもの。L17のときは3種族、L34のときは2種族のモンスターのなかから合体相手を選択するわけだ。

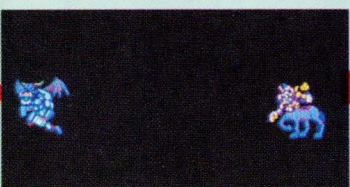
合体相手の姿と特性をいただく

合体するとなにが変わるのか。1．合体相手の特性が得られる。もちろん相手の欠点もいっしょ(自分が火に弱い、相手が火に強い、という特性を持っていた場合、中和されて両方なくなる)。2．姿が変わる。3．名前も変わる、といったところだ。特に1は重要なので十分考慮するべき。

最終的に72の合体パターンがある

合体モンスターの種類は全部で108種類ある。偶然にもモノリスの総数と同じだ。しかし、2度目の合体をかならずすると考えると、最終的には72パターンになる。ちなみに、次ページに全合体パターン表がある。

⬆合体をすると、モンスターのグラフィックも変わるので新鮮です

⬆合体相手となる3種族のモンスターが表示される(L17のとき)

⬆「やっと2人きりになれたね」「うん」「じゃあいくよ」「やさしく合体してね」

⬆晴れて2体のモンスターは合体したのだ。身も心もひとつ、だね

第1部のラストまでと全合体パターンを紹介/

保存版 モンスター合体パターン全図

合体相手	
合体モンスター	名前・特性

モンスターの合体パターンすべてを紹介しよう。名前の横に書かれたアルファベットは、身につけている特性。その意味は右の表を参照のこと。

特性	記号	特性	記号	特性	記号
武器作成	A	毒無効	F	火に弱い	K
防具作成	B	マヒ無効	G	記憶力	L
道具作成	C	水に強い	H	ワナ外し	M
飛行可能	D	水に弱い	I	武器防御	N
石化無効	E	火に強い	J	千里眼	O

スケルトン

L17	L34	L34
ゴブリンと合体	G. スネークと合体	ハーピィと合体
ケルトリン ABCFIM	ケルトネーク ABCFIKM	ルハープ ABCDFIKM
ミノタウロスと合体	A. スフィンクスと合体	スライムと合体
ノーツトロス ABCFHO	ノーツィング ABCFILO	スルーツイム ABCFGIKMO
ガーゴイルと合体	サイクロプスと合体	ゴーレムと合体
オグリグス CDFH	オグラプス CDFILMO	メルゴリーズ CDEFIN

弱点はひとつ増えてしまうがスルーツイムになるのがいい。

サイクロプス

L17	L34	L34
スケルトンと合体	G. スネークと合体	ゴーレムと合体
クロプシー CLFHMO	ウラプネーク CLFIMO	クログプート EFILMNO
スライムと合体	ガーゴイルと合体	ゴブリンと合体
スリクプス GLMNO	リクプゴス GJLMNO	ブリプラー ABGJLMO
ドラゴンニュートと合体	オークと合体	A. スフィンクスと合体
ゴアクロプス DJLMO	ゴアクォード ABDKLMO	スインプラー CDJLMO

サイクロプスを強くしたいならゴアクォードを選択するように。

G・スネーク

L17	L34	L34
ゴーレムと合体	ガーゴイルと合体	ドラゴンニュートと合体
ネークレム EFHN	グレグレーグ CDEFIN	ネルグラグ CDEFIJN
サイクロプスと合体	A. スフィンクスと合体	スライムと合体
ネークロプス FHLMO	アクルス CFHLMO	スレムラー FGHKLMNO
ハーピィと合体	ミノタウロスと合体	スケルトンと合体
ケループ DFH	ループロン ABDFHO	クルプレト CDFI

スレムラーへと進化すれば、毒や武器に対する防御力が備わる。

スライム

L17	L34	L34
ゴブリンと合体	ゴーレムと合体	ドラゴンニュートと合体
ブリームス ABGKLM	ブリーグド ABEGILM	ブリムゴン ABDGKMN
サイクロプスと合体	スケルトンと合体	ハーピィと合体
サムロプス GKLMNO	アムレプス CFGIKLMNO	ロアサーピ DGKLMNO
ガーゴイルと合体	A. スフィンクスと合体	ゴーレムと合体
スリムイル CDGKN	リムスピーク CDGKLN	スリグレード CDEGIKN

それほど結果に差はでないけど、アムレプスへの進化が少し有利。

ミノタウロス

L17	L34	L34
ドラゴンニュートと合体	オークと合体	サイクロプスと合体
ソルトオーグ ABDJO	グロトーカ ABDMKO	スポトラド ABDJLMO
スケルトンと合体	ガーゴイルと合体	G. スネークと合体
トルケルス ABCFIO	ルクトゲル ABCDFIO	スネクレット ABCFIO
ハーピィと合体	ゴブリンと合体	A. スフィンクスと合体
ルトアープ ABDO	トアーブリン ABDIMO	エストルップ ABCDLO

スポトラドになる合体を選べばかなり特性が増えていくだろう。

ドラゴンニュート

L17	L34	L34
G. スネークと合体	ハーピィと合体	ミノタウロスと合体
カードエンズ DFHJ	エルピアー DFHJ	アルターエン ABDFHJO
ガーゴイルと合体	スケルトンと合体	スライムと合体
ガリガノート CDJ	アリグトン CDFIJ	ガリグレム CDFIJ
ゴーレムと合体	サイクロプスと合体	ゴブリンと合体
ゴールグ DEIJN	オルグプス DEIJN	オーブリン ABDIJM

どう合体しても利点はあまり多くないが、アルターエンがいい。

巨大な博物館・戻らずの塔

第１部の最後、モンスターたちを待っているのは戻らずの塔。そのフロアマップ、そこで体験するイベントを紹介しよう。

モノリスを108すべてめぐり、ガルマの鍵を手に入れたモンスターたちは、未知の建造物・戻らずの塔へと向かう。塔の内部は3Dダンジョンになっていて、多くのエイリアンやワナが待ち受けている。そこで体験するのは、人類が歩んだ歴史、モンスターの真実の歴史だ。戻らずの塔、それは巨大な歴史博物館なのだ。

➡堅く閉ざされていた扉が、ガルマの鍵によって開かれる

➡塔の内部はかなり複雑。記憶力のあるモンスターが頼りだ

ひとつのフロアに3つのポイントが

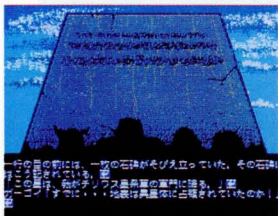
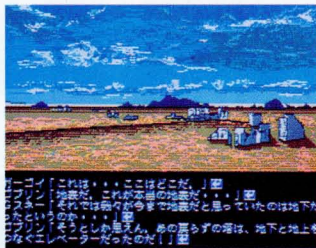
どのフロアにも3つのポイントが待っている。先のフロアにあわせガルマの鍵を進化させてくれる鍵の部屋。壁に刻まれた意味ありげなメッセージ。人間の偽らざる歴史を映像として映し出すイベント部屋。１歩、また１歩と、真実に近づく。

➡ここが鍵の部屋だ。中に入ると水晶玉のようなモニタに……

⬅あやしい男の姿が。彼がガルマの鍵を進化させてくれるのだ

塔の最上階には何が待っているのか

最上階にたどりつく頃には、モンスターたちは人類が滅びた原因、そして自分たちの誕生の真相を学んでいることだろう。それは、プレイヤーにとっては物語にしかすぎないが、モンスターたちにとっては衝撃的な体験だということを感じてほしい。結論を書いてしまうと、塔の最上階にあるのは地表。今まで地表と信じていたのは地下なのだ。

⬅塔を昇りつめたモンスターの前に巨大な石板が

⬆周囲には荒涼とした大地が広がっていた。これが真の地表なのだ……

戻らずの塔　1F

進歩のない生活に意味はあるのか？

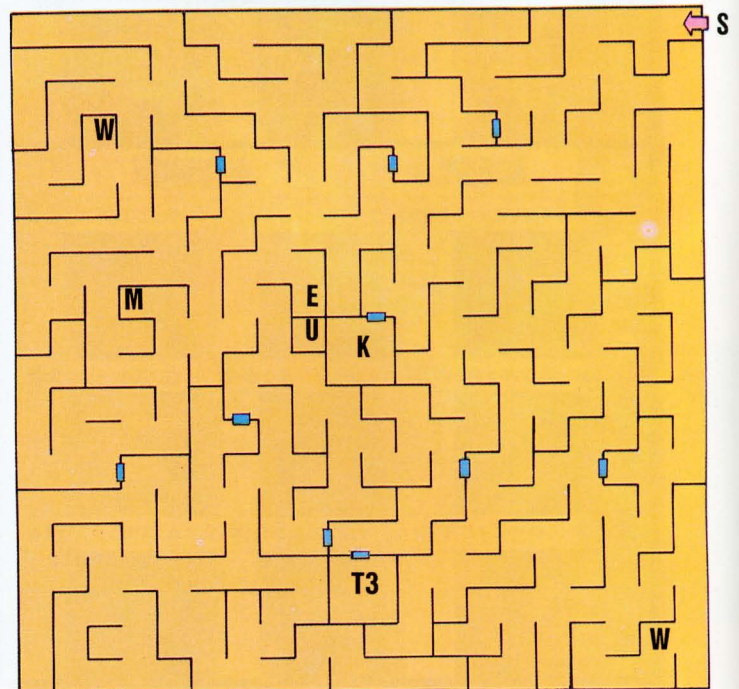
１Fでは、恐竜たちの生きた時代を学ぶことになる。彼らは、食べては寝るだけという進歩のない自分たちの生活に嫌気がさしていた。氷河期の到来によって滅びる運命を、彼らは天の恵みとして喜んで受け入れたのだ。恐竜たちが、進歩という言葉を小さな脳に浮かべ生きていたなどと、だれが考えただろう。

⬆フロアのテーマを教えるメッセージがあった。本当に博物館のようだ

⬇➡非生産的な生活に終止符を打つため、おたがいを攻撃しあって自滅しようとも、恐竜たちは考えていた

記号のみかた

ドア	▬	鍵の部屋	K
階段	U	弓矢	T1
スタート	S	落とし穴	T2
イベント部屋	E	吊り天井	T3
メッセージ	M	毒ガス	T4
		ワープ	W

※通り抜けられるカベの位置は、マップ上には記していません。Eの位置にいくとUに通じるドアが出現します。

戻らずの塔 2F

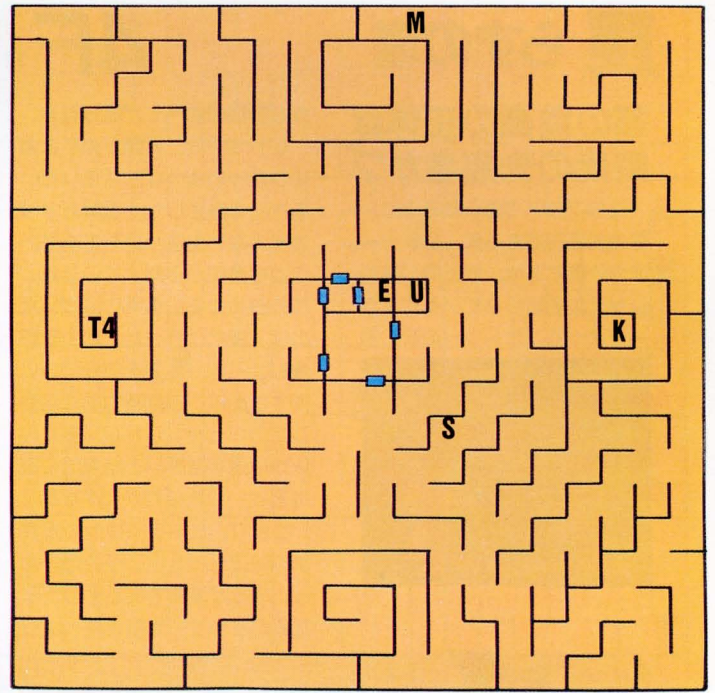
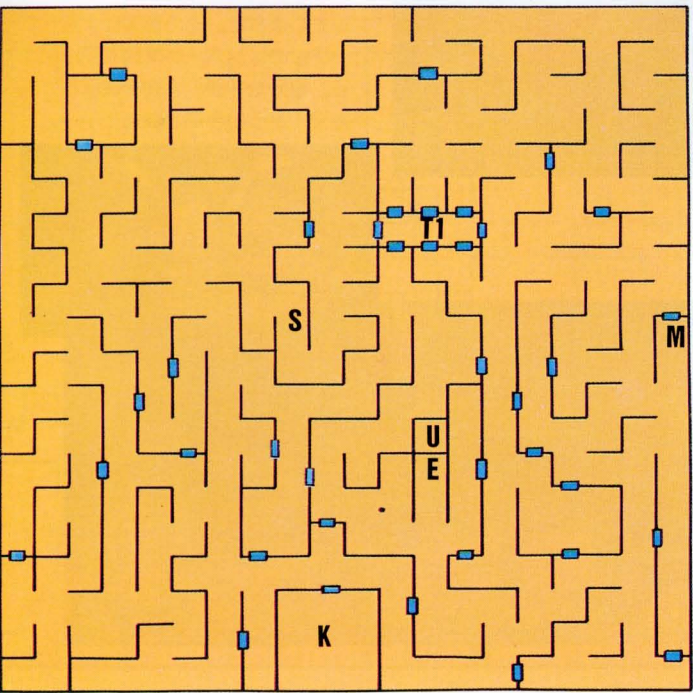
神に選ばれた男が偽善者だったとは

『ノアの箱舟』のエピソードを知っているだろうか。手短かに紹介すると、ノアという男が、地表は大洪水によって水没する、という神の啓示を受けて1隻の大きな箱舟を作り、家族と数種類の動物のつがいを乗せ、新天地を求め航海する、という話だ。くわしい内容は旧約聖書を参照。

2Fでは、このエピソードが紹介されるのだが、その内容の違いにかなりの衝撃を受けるはずだ。心優しい人間であるはずのノアが偽善者として紹介されているのだ。神に啓示を受けるところまでは同じだが、箱舟は家族に内緒で作っていたという。自分ひとりだけ助かるために隠れて作業していたのだが、家族に見つかってしまい、しかたなく同乗させたそうだ。動物たちを乗せたのも、種を残すためではなく、食糧として利用するためだったというから、驚きだ。

もちろんモンスターにとっては初めて聞く話だから、何も疑問に思わないだろう。だが、聖書を知るプレイヤーにとっては、かなり挑発的なアレンジだろう。

⬆謎のメッセージがモンスターを導いて

⬇➡恐竜たちにくらべ、人間たちはなんて自己中心的だろう

戻らずの塔 3F

名のある英雄もひとりの小心者

このフロアではナポレオンが活躍した時代が紹介される。彼を知るひとりの女性により、英雄として認められている彼の本当の姿が暴露されるのだ。騎上ではりりしいナポレオンも、馬から降りるとコンプレックスの固まりだったらしい。彼のかぶっていた高い帽子は、背の低さを隠すためのものだったとは、恥ずかしくて口外できない。他人の目を絶えず気にし、自分をごまかす生活の、どこが楽しいというのだ。

この時代の人類は、自分の短所を憎み、他人のあらさがしをするのに一生懸命だった。そして、人類が覚えたものは『恥じらい』。人に見られることによって、人は自分を変えることができるのだ……。

⬆かつて英雄たちが活躍した時代があった。彼らの人間像に迫った結果、固定観念は崩れていく……

⬆『我輩の辞書に不可能という文字はない』。だが、背は伸ばせなかった

戻らずの塔 4F

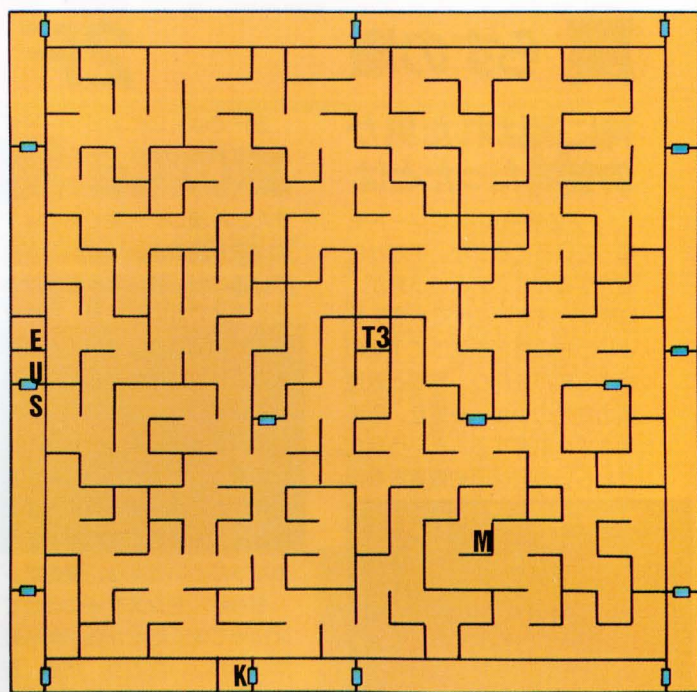
悪の象徴の正体は時代の先駆者か？

このフロアで語られるのは、悪の代名詞である男・ヒトラー。彼の片腕であり、彼と同じ悪のレッテルを貼られているヒムラーによって、ヒトラー総統の意外な計画のすべてが語られる。

ヒトラーは、人類がぬるま湯につかったような生活をしていることを懸念した。恐竜たちは、進歩のない生活が何も生まない ことを最初から知っていたが、この時代にその事実に気づいたのは、彼だけだった。地上を破壊しつくし、歴史をふりだしに戻すために、彼は精力的に活動したのだった。しかし、多くの人類は生存を願い、結果的に彼は悪という呼ばれかたをされた。

つまり、ヒトラーは他の人間より利口だったというのだ。もし、それが真実であるとしたら、だれがヒトラーを悪と呼べよう。

ヒトラーの思想は、早すぎたのだろうか、遅かったのだろうか？

どちらにせよ彼には、滅亡を受け入れる精神的ゆとりがあったのだろう

戻らずの塔 5F

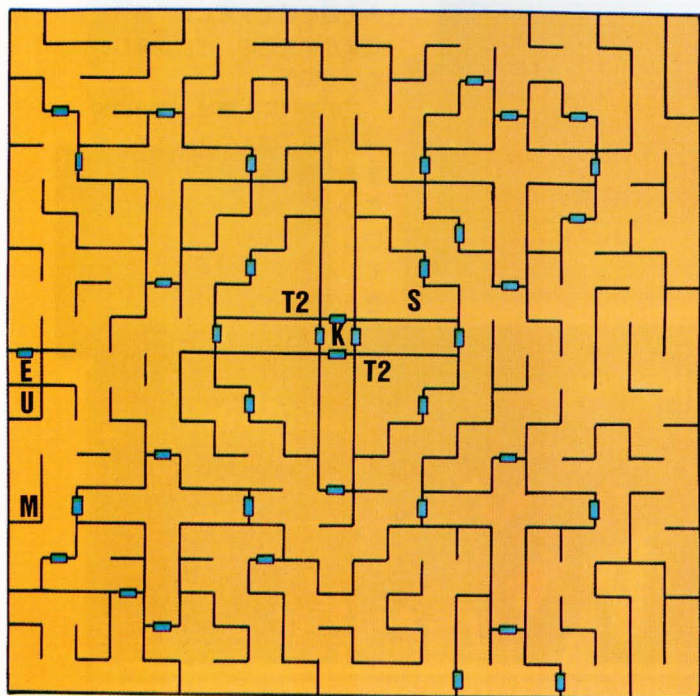
モンスターにより人類は滅ぼされた

このフロアで語られるのは、1990年代の歴史だ。プレイヤーには、なんの予備知識もない時代へと、話は進んでいくのだ。

ひとりの予言者の「1999年、地上に恐怖の大王が降ってくる」という言葉は、真実となった。恐怖の大王の正体は、人間の想像が生み出したモンスターたちだった。彼らは、地上を破壊しつくし、人類の希望をすべて絶ってしまった。その事実に、パーティのメンバーは衝撃を受ける。自分たちが、人間を滅ぼした？ どういうことなんだ……。

淡々と事実のみを伝える壁のメッセージのおかげで熱くならずにすむ

人間の想像力はたくましい。空想のものを現実化してしまうのだから

信じていた歴史と、現実のギャップ。それはモンスターに恐怖を与えた

戻らずの塔　6F

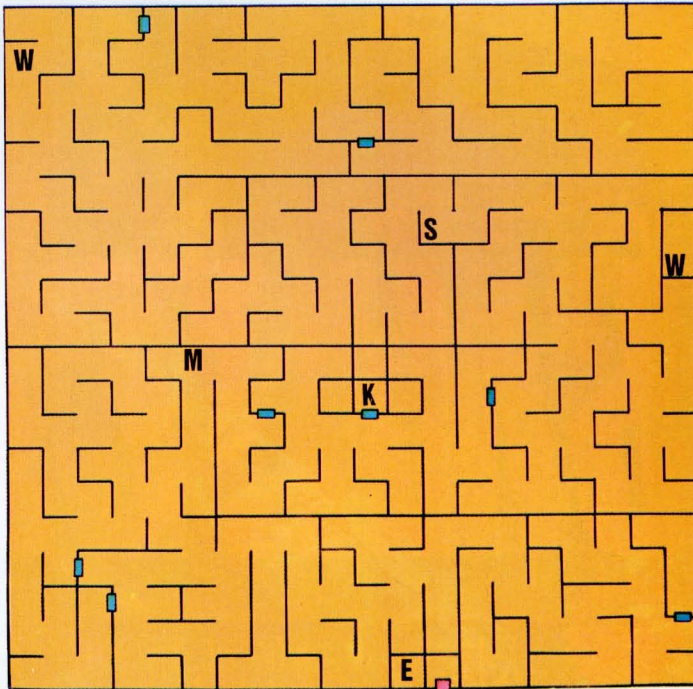
人間の空想により魔族は命を受けた

このフロアで体験するイベントによって、12種類の魔物たちが生まれた理由が明らかになる。

人類は完全に滅びたわけではなかった。わずかだけ生き残った人々は、やがてくるだろう終わりの日までの時を、空想に費やしていた。我々は12種類の魔物によって滅びた。だが、魔物たちもやがて、神によって滅ぼされてしまうだろう。その時、歴史は幕を閉じ、新たな歴史が始まるのだ……。

↑むなしさという言葉の意味を、このフロアで心から理解できる

モンスターたちは絶叫する。ならば、自分たちの運命はただひとつ、滅びゆくだけなのかと。かつて魔族と人類は争いあっていたという、モンスターたちが信じていた歴史は、偽られたものなのだろうか。人間の空想によって自分たちが生まれたなどと、彼らには信じられなかった。

↑未来のない生活をどう過ごすのか。人類は、空想の世界へ逃避したのだ

戻らずの塔　7F

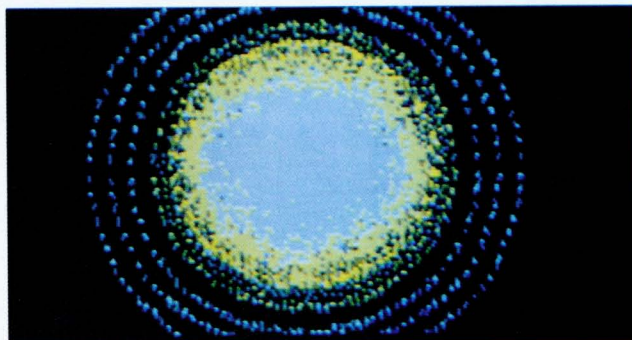
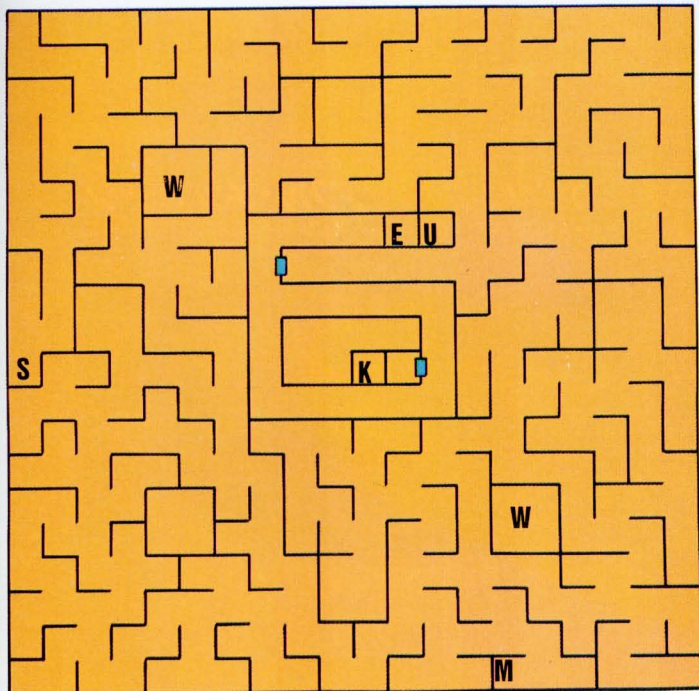
長い歴史は終わり新たなる大地へ…

巨大な博物館にも、閉館時間がやってきた。このフロアでモンスターたちは、自分たちをはるかに超えた存在の言葉を聞く。

存在は語る。結局、進化の先にあるのは滅亡なのだと。賢くなりすぎ頂点を極めれば、あとは消滅するしかないと。そしてモンスターに、自分たちもその過程を急速に歩んでいることに気づかないか、と問いかける。

↑博物館が消える。モンスターの心に、いいえぬ何かを残して……

そして、人間を滅ぼしたのは、モンスターではない、とも教えてくれる。人間を滅ぼしたのは、彼らの心の中にある悪魔だと。戦争も災害も大王も、すべての諸悪はその悪魔が実体化させたのだそうだ。

モンスターたちは、あまりに多くのことを学んだ。不安の色を隠せない彼らの行く手には、新たな大地が広がっている……。

↑モンスターも、そしてプレイヤーも謎の存在に大きな影響を受けたはず

業界初のサイバーパンク・AVG
今回はプロローグと
ACT.1の一部を紹介

スナッチャー SNATCHER

コナミ
☎03-264-5678
11月26日発売予定

媒体	2DD (専用サウンドカートリッジつき)
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

大惨事から50年、人類は再び危機に直面した!

謎の生命体、スナッチャーが出現する

1991年6月6日、モスクワのチェルノートン研究所で原因不明の大爆発事故がおき、人類史上最大の大惨事になった。この事故によって極秘に開発していた細菌兵器ルシファーα(アルファ)がもれだし、1週間後には、東欧諸国、ユーラシア大陸の約80%が死滅したのである。人々はこの大惨事を「バイオ・ハザード(生物災害)」と呼んだ。

↑ここが、世界規模のバイオ・ハザードを起こしたチェルノートン研究所の中である

半年後、猛威をふるっていたルシファーαは、アジア圏内に入る途中で突然変異ののち無害になった。そして、不毛の地と化した東欧地域は国連の中立地帯となった。

そして50年後、新国際都市ネオ・コウベ・シティでは、2039年の初接触以来、謎の生命体バイオロイドが徘徊(はいかい)し、まさに人類存亡の危機に瀕(ひん)していた。彼らは毎年冬になると現れ、人を殺害し、密(ひそ)かにすり替わり(スナッチ)何事もなかったように生活するので「スナッチャー」と呼ばれる。

↑バイオロイドの出現は人々に恐怖をもたらした

←外見は人にそっくりだが、バイオロイドの正体はおぞましい

恐怖の渦中、ジャンカーが発足

彼らのスナッチはすり替えられた本人とまったく見分けがつかないため、人々をパニックにおとしいれた。

こうして2042年8月、対スナッチャー特捜隊「ジャンカー」が発足したのである。正式な呼び方は、「Judgement(ジャッジメント) Un-infected(アンインフェクテッド) Naked(ネイキッド) Kind(カインド) &(アンド) Execute(エグゼキュート) Ranger(レンジャー)(スナッチされていない純粋な人類かどうかを判定し処理する特捜隊)」の略。また「屑(くず)鉄処理人」の意味も含まれている。

ジャンカーたちはそれぞれスナッチャー捜査のための規律「ジャンカー5ケ条」と人民のジャンカーが行う直接検査の拒否権を示した「スキャニング令状」の2つの規程にもとづき、任務を遂行しなければならない。

また、ジャンカーはごく少数であるので、スナッチャーに関して市民の協力をあおぐためにバウンティ・ハンター(賞金稼ぎ)制度を設けている。

いまだかつてないカラフル・メッセージ

このAVGには、今までになかった画面表示方法が使われている。メッセージ部分を見てみると、人名や重要な単語、言葉などが赤や青や黄色の文字でいろどられているのがわかるはずだ。これならメッセージの大事なところが一目でわかってゲームも進めやすいね。また、AVGの基本として当然、会話だけでなく、コマンドにも注意しよう。

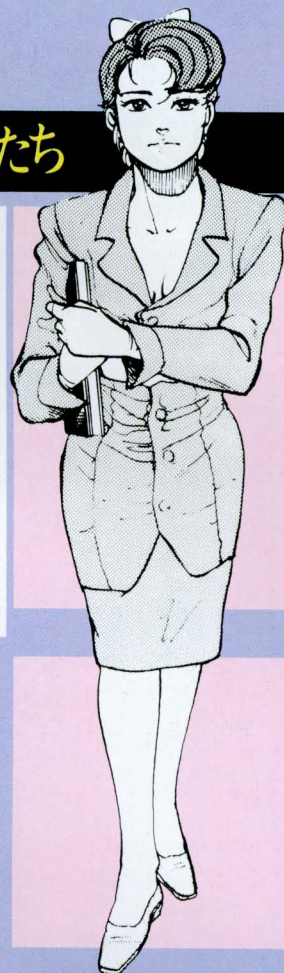
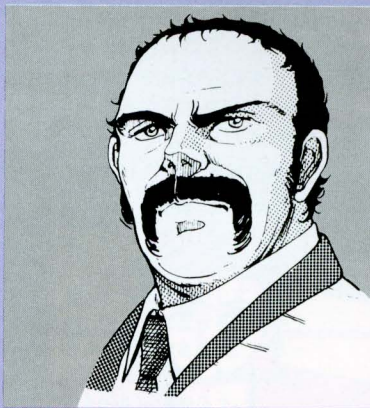
↑→人と会話をしていると、突然新しいコマンドが出てくるときがあるので、注意しよう

狂気と退廃の街、ネオ・コウベ・シティを守るジャンカーたち

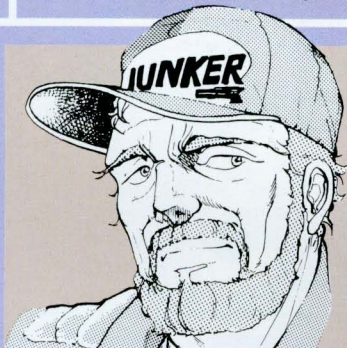
特捜隊ジャンカーは、スナッチャー捜査の指揮をとるリーダー格のヘッド、メカニックやオペレーターを務めるスタッフ、実際に捜査をすすめるランナー、そしてランナーに同行するサポート・ロボットのナビゲーターで構成されている。

また間接部門として、現場の後処理を行う鑑識課JUNK(ジャンク)も「ジャンカー」に含まれている。それではジャンカーたちの紹介をしよう。

ジャンカーのヘッド
ベンソン・カニンガム

ジャンカー本部局長。46歳。20代の頃、特殊部隊で戦略教官として働いていた経験をもつ。冷静な判断力と緻密な戦略は、ジャンカーたちをつねにリードしてきた。語学、科学、法学に堪能。武術では「ジュウドー」でオリンピックに出場したほどの腕前だ。対スナッチャーに関しては、右に出るものはいない。

メカニック担当
ハリー・ベンソン

ジャンカーのメカニック・マン。55歳で未婚。大惨事により両親を亡くし、政府にひきとられる。14歳で工学博士号を取得する天才。第3次世界大戦のとき、NATO軍兵器開発スタッフとして数々の新型兵器を考案。以後、NASAに移り、ラムジェット・エンジンの開発にたずさわる。ノーベル賞を3度も授与されている。名誉のわりには、ラフな服装が好きなようすでアポロキャップがトレードマークになっている。

いつも帽子をかぶっているのは薄いからだって

オペレーター担当
ミカ・スレイトン

厳重なジャンカー本部の受付嬢兼オペレーター。24歳の未婚。コウベ学園都市大学で犯罪心理学、社会情報処理学を専攻。日本系とユダヤ系の血をひく超美人。卒業後コウベ特殊犯罪研究所で、数々の猟奇殺人事件を担当、危険とされている手法を用いて事件にとりくむ。その後退職。ジャンカーへは局長の推薦で入局。一見クールだが、情熱的な女性である。彼女なら、スナッチャーの犯罪心理をよむことは、カンタンかもしれない。

ミカって本当に美人。おもわずくどきたくなる

ランナー(捜査官)
ギリアン・シード

主人公、推定31歳。3年前より記憶喪失。それ以前の記憶は深い謎だ。妻のジェミーも同じ記憶喪失だという。

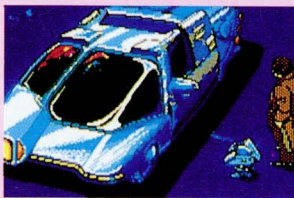
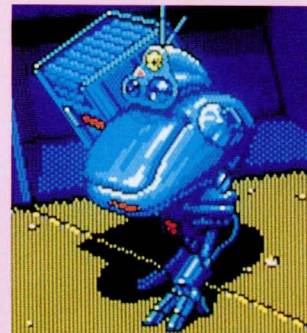
ジャンカーの武器、ブラスターを持つ姿がシブイ

ジャン・ジャック・ギブスン

元科学警察官。妻をスナッチャーに殺され、ジャンカーに転職した

ジャンカーの装備 その1

●ナビゲーター

ジャンカーには捜査サポートの目的で「ナビゲーター」と呼ばれる分析ロボットがつき、捜査上の分析、記録、通信、また、センサーで危険察知を行う。精密機械のわりにしぐさや性格がひょうきんで憎めない。

ナビゲーターはいつもランナーとともに行動するのだ

メタル・ギアmk2(SR以降)

主人公ギリアン・シード専用のナビゲーター。ネーミングが笑える

ジャンカー本部、ここからスナッチャー捜査が始まる

ジャンカー本部は、ネオ・コウベ・シティのセントラル区、ポート・アイランドにある、コナミ・オムニビルのフロア150におかれている。

本部内はいくつもの部屋に分かれており、それぞれに重要な機能が備わっている。特に、射撃ルームやコンピュータ・ルームなどは、何度も足を運んでうまく使いこなそう。でないと、スムーズな捜査ができないぞ。

ジャンカー本部

コナミ・オムニビルの夜景。ビッグ・コーンと呼ばれるのもわかる

ムービング・ウォーク

ムービング・ウォーク式の廊下だから、立ち話をしている間に目的の部屋まで行くことができる。ミカに行ってみたい順に案内してもらうといい。便利な世の中になったものだ。

ここのアニメ処理と音はピッタリ。画面だけなのが残念

フロント

ジャンカー本部の唯一の入口。24時間体制でモニター、センサーによる監視が行われてれている。・

部外者は一切立ち入り禁止であり、オペレーターが常時勤務、チェックしている。

ここにいるのがジャンカーのオペレーター、ミカ・スレイトンだ。自己紹介をした後で、彼女にはこれからこの本部のなかを案内してもらうから、はじめのうちは紳士的に会話を進めよう。

一緒にいるうちに、ミカはジャンカーについてなどの情報を教えてくれるが、くわしい話はほとんどしてくれない。局長に聞いてくれということだ。

本部内を案内してもらうために、ミカに本部に通じる扉を開けてもらう。この扉は耐熱耐ショック・シールドで保護されていて、かなり丈夫に設計されている。たとえ戦車でも本部内に進入することはできないそうだ。扉の向こうはムービング・ウォーク。

フロントにはオペレーターのミカがいる。いろいろ説明を聞こう

「君もジャンカーに入ろう」のポスター

ミカのいるフロント・ポッドは、緊急時にはミニ・シェルターにもなるすぐれもの

デカ部屋

ジャンカーのなかで最も危険な任務を請け負うランナーたちの部屋である。ここにも、膨大な量の情報がたえず流れている。

奥のデスクはギリアンが使い、手前は凄腕の同僚ジャン・ジャック・ギブスンのデスクだ。いま彼は出動中だった。「彼はいまどこに……」、ギリアンは不吉な予感を感じた。

手前のギブスンの机はなかなか凝っているぞ。見てみよう

ジャンカー局長室

局長室は作戦指令室でもある。全ナビゲーターからの情報がたえず入手でき、いつでも指令が出せるようスタンバイされている。

中に入るとヘッドのベンソン・カニンガムが待っていた。絵が飾ってあって、なかなか落ち着いた部屋だ。ここでは、局長にあいさつをしたあと、ミカから聞けなかった、ジャンカーについての詳しい知識や規則などいろいろなことが聞ける。有能なジャンカーのギブスンの一人娘の話も聞く。

いつ見ても怖い局長の顔

とりあえず、いろいろ話を聞こう。知識は多いほど自分のためになるのだ

射撃ルーム

ジャンカーが射撃訓練を行う場所である。射撃訓練システムのジャンカーズ・アイが設置されていて、突然、アクションモードに切り換わる。さっそく訓練をしてみようと思ったが、専用の武器ブラスターを持っていないので後回し。メカニック・ルームでもらってこよう。

普段はここでブラスターをおもいっきりぶっぱなせるぞ

メカニック・ルーム

ジャンカーで使用されるすべての武器、装備の開発とメンテナンスがここで行われている。メカニックマンと呼ばれるスタッフが、CADシステムや作業ロボットを使って、設計や開発、制作、修理などのほとんどをおこなう。この部屋自体、工場といえるほどだ。

メカニック・ルームに入ってみると、もぬけのカラだ。しかたがないので、ほかをまわってからしばらくして行ってみると、スタッフのハリー・ベンソンが戻っていた。

彼と話をしていくうちに、相棒のメタル・ギアmk2(SR以降)と専用のブラスターをもらって、これで捜査準備はOKだ。それにしてもこのポスター、ハリーの懐古趣味で古臭さがただよっているぞ。

↑3度もノーベル賞をもらった男は顔が違う？

↑この工場でさまざまな機械が開発され、修理されていくのだ

コンピュータ・ルーム

ここはコンピュータ・ルームだ。ジャンカー本部を統制するマザー・コンピュータ「ガウディ」との端末が設置されているため、さまざまな情報を引き出すことができる。引き出せるデータには、人物ファイルや事柄ファイルなどがある。

「ガウディ」は、ジャンカー本部だけでなく、全国のデータ・ベースと直結している、有能な人工知能システム、バイオコンピュータなのである。

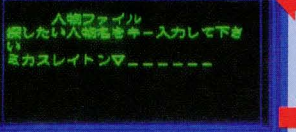
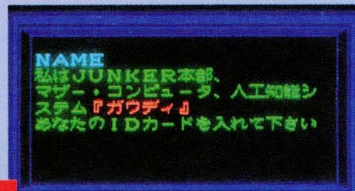
捜査の途中で行きづまったり、わからないとき、「ガウディ」はとても頼りになる存在なのだ。それでは、実際にマザー・コンピュータ「ガウディ」にふれてみよう。

↑たくさんの光がきらめいて、コンピュータ・ルームはまるでプラネタリウムだ

マザー・コンピュータ「ガウディ」にふれる

まずは、「ガウディ」に入りこむために自分のIDカードを入れておく。名前の確認を終えたら、データを引き出すことができる。次に人物か事柄を選択して、ファイルを呼び出そう。名前はフルネームで入力しなくてはならない。会話の最中に登場した名前は、つねに書き取っておく必要があるね。

→IDカードを入れないと、使えない。ガンコなガウディ

人物ファイル
探したい人物名をキー入力して下さい
ミカスレイトンマ＿＿＿＿＿＿

↑→ガウディの操作は、とてもカンタン。コンピュータの指示に従って、入力すればすぐにデータを引き出せるのだ

ジャンカーの装備 その2

●ブラスター

スナッチャー処理のための唯一の武器。フィードバック機構を採用し、使用者の反射スピードによって無限に速射を高めることができる。素材はスーパー・エンジニアリング・プラスチックと炭素繊維、セラミックを使用。グリップトリガーは使用者にあわせて設計しているため、それぞれ自分専用のブラスターが製作される。ハリーからもらったら、射撃訓練で腕をみがいておこう。

突然、本部にスナッチャー出現の連絡が

メカニック・ルームでハリー・ベンソンと話をしていると、突然、ナビゲーターのメタル・ギアを通して連絡が入る。腕利きのジャンカー、ジャン・ジャック・ギブスンからだ。「スナッチャーらしき男を追い詰めた！　応援頼む……」

さっそく捜査開始だ。相棒のメタル・ギアを引きつれてフロア150にある駐車場へ急いだ。ジャンカー専用の空陸両用車トライサイクルに乗りこみ、ギブスンのいる現場へと向かう。はたしてその男はスナッチャーなのだろうか。もしそうなら、ギブスンは無事でいるだろうか……。

→ベンソンからの通信はすぐにとだえてしまった

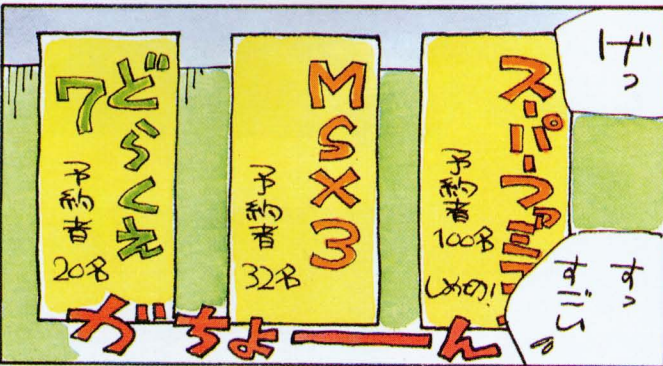
↑トライサイクルに乗りこんで出動。相棒のメタル・ギア、よろしくたのむぜ

→トライサイクルは自動操縦もできるので便利だ

←現場に向かう途中、ギリアンは嫌な胸騒ぎがした。もしや、ベテランのギブスンの身に何かが……

Game Crusaders
ゲーム 十字軍

今月のトビラ「予約も先どり時代」

「ちょっとそこのにいちゃん。いいハナシがあるんだけど……」。と影の情報屋にそれとなく聞いた話によると、都内の閑静な住宅街の近所の、これまた静かな商店街の一角にあるショップだそうだ。このショップでは、なぜかゲームの発売日に並ぶ者はないという。早く並ぶかよりも、いかに早く予約するかが決め手になっているらしい……。都心から離れると、こういうへんなショップがあったりするんだよね。出る予定のなさそうなゲームまで予約を受け付けてたりして。

ゲームのぞき穴

穴野のぞ子ちゃん(仮名)もオフロにはいること4か月。だいぶのぼせてきました。
さて、のぞ子ちゃんはなにをしているのでしょう?
①のぞかれているのに気づいてオドロいている/②連載イラストの最終回で踊っている

小林ひとみのパズルインロンドン

結婚しちゃったけれどその後お元気ですか〜

パズルが難しくてなかなかグラフィックが見られない人が多いと思うけど、このウル技があれば全部見られます。まず、タイトル画面になったら〔CTRL〕+〔STOP〕と押し、つぎにLOAD"G0A"とやってから、SCREEN8:RUNと打ってリターン。するとつぎつぎに、エッチな絵が見られます。

(長野県/ささひで・16歳)

☆よろこんでいただけましたか?

←〔CTRL〕+〔STOP〕する

←お嫁にいっちゃったんですね。もう

←また最低といわれそうだなぁ

↑MSX2+対応になったらもっと鮮明な画像で楽しめるんだろうな

不思議の壁

また隠れグラフィックを見つけてしまった!

エンディングで〔CAP〕を押して0を押すと、隠れグラフィックが見られます。また、ゲーム中に〔F4〕を押すとブロックがすべてくずれます。

(栃木県/もへもへ・?歳)

←このあとに今度はHを押すともう一つのエッチが見られる

ゲームは、小林ひとみの長野・ささひでクン、とても恐ろしいワールドゴルフⅡの栃木・清水賢次クン、ボスの一声でイラストの新潟・入沢孝之クン。以上3名。テレカはもへもへクン、宮本クン、菅野クン、ボウス&ボウズ&バウス、たかクン、のらっぺタクン、墨クン、君和田クン、北須クン、菅原クン、三冠王クン。以上です。

イラスト=中野カンフー!
カット=相沢コージ

アルギースの翼・隠しイベント　アルギース国の大地の石像の東のくぼちで南を向いて足元を調べると、水の精霊が現れます。「お前の落としたオノは金、銀、銅のうちどれか？」と聞いてくるので、金のオノと答えると60000もらえます。また、西の地の風の塔の前から東に6歩、南に1歩のところで足元を調べると、子供がかめをいじめているので、10000払ってかめをゆずってもらう。このかめをいじめると妹のレベルを16にして、魔法をすべて教えてくれる。☆すべて、工画堂スタジオが公表しています。

イースII

ボスキャラが出てこなくなっちゃうんだよ～

最初と4匹目のボスが出てこない技です。まず、ボスの部屋の前で『イース』のデータディスクに入れ換えます。最初のボスは、部屋に入って変なメッセージがでたら『イースII』のデータディスクに入れ換えればOK。4匹目のボスは、部屋に入ってすぐにセーブし、電源を切って『イースII』をたちあげ、『イース』のデータをロードしてから、『イースII』のデータディスクに入れ換えればOKです。

（兵庫県／宮本利広・？歳）

↑あ〜、ボスキャラがいる。ライフも少ないし、やだなぁ

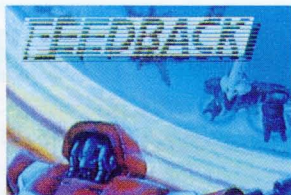
←なんだか、場違いなメッセージなんだけど

←みごとにボスキャラが消えた。なんかヘンだな

フィードバック

パッケージと同じ隠れグラフィックが出る！

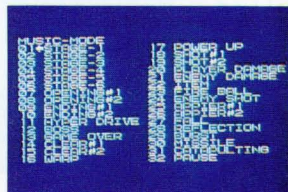
フィードバックに隠れグラフィックがありました。〔CAP〕を押しながらたちあげて「Tecno」マークが出たら手をはなします。すると、デモの最後でパッケージと同じグラフィックが見られます。

（東京都／伊藤一臣・16歳）

↑きれいなグラフィックは心に安らぎをあたえます。いいものです

☆もとのハガキではF1、F2、F3、F4、F5、ESC、CTRL、SHIFTだった。

FMパックの影響か？音の隠しコマンド流行

ミュージックモードを発見しました。やり方はかんたん。デモがはじまったら〔T〕を押しながらスペースキーを押してください。すると、16曲のゲームミュージックと16種類の効果音が楽しめます。ミュージックモードからは、〔GRAPH〕を押すと抜けられます。

（東京都／菅野飛鳥・14歳）

↑サウンド選択画面。カーソルキーで選んでスペースキーで鳴る！

☆うーん、この技はぜひFMパックを差して聞いてほしい。フィードバックは音楽がいいけれど、ゲーム中はじっくり聞いてるひまはないものね。

パロディウス

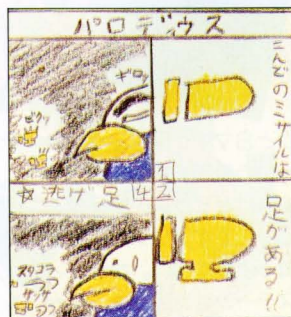
これはボスの曲のみのサウンドテストかな？

オプションを装備したらボスの手前で画面の左端にいく。そして、オプションを魚みたいな敵に重ねて撃つ。パワーアップカプセルが出たら、取らないでそのままにしておく。BGMはボスのところの曲になるのに、ビッグペンギンは出てこない。

カプセルを取ればボスが出てきて戦えます。

（大阪府／ボウス&ボウズ&バウス・？歳）

☆曲を聞きているうちにだんだんといそがしい気持ちになってきて、明日のぶんの宿題をはじめてしまう人も多いでしょう。

↑写真でどの位置かを参考にして挑戦してください

↑広島県／ぺん太・？歳の作品

X・Z・R（エグザイル）

楽勝でレベルアップする安全地帯を見つけた

エグザイルで、プレイしはじめたばかりの頃のサドラーは、「これでもアサシンの戦士かよぉ」。とあきれかえっちゃうくらいに弱い。敵にちょっとさわっただけで死んじゃうんだもの。でも、ぼくは絶対に攻撃されないで、敵を倒せる場所を見つけちゃいました。バグダッドへの地下道に入ったら、下がっているツタにつかまって、地面の高さに剣を突き出せるようにします。あとは、敵が出てきたら、ツンツンするだけです。それから、最初のツタを下りてすぐ右の足場の上も安全に敵をやっつけることができます。

（東京都／ハシシ最高・25歳）

☆お金がたまって、サーベルに買い替えられるまで、ここでがんばってみよう。

←ツタにつかまって、あぶないおじさんたちをツンツンツンツン攻撃する

→足場の右はじから攻撃。自分の位置に気をつけないとやられるぞ！

新コーナー　タイトル未定

ものを書く会①　私はさっそく、10月7日にMSX・FANムックゲーム十字軍Vol.1（1ってことはまたあとで2がでるんでっか？）、8日にMファンを買った。応援団はなかった。なぜMファンはライバル誌応援団が先月死亡されたことに触れなかったのですか？　激ペナ大会の出場チームだったのに……。すこしぐらいお悔やみの記事でも書いてあげればよかったのにと思った。私の心は痛みます。みなさんも手をあわせてください。南無……。ムックに北田さんのことが載っていた。セーラー服のカッコがかわいい。Mファンはなぜこの人を見捨てたのだあ！　しかも、今月の十字軍にはあのヘンな人形もない（編す、するどい）つづく……

百字軍ボスのごめんなさい

1か月の御無沙汰（ごぶさたと読む）です。ごめんなさい。Mファン本誌で十字軍といっしょにやったときと同じパターンで、なんと『十字軍ムックVol.1』でもバグを出してしまいました。ごめんなさい。P142のリストで、行20にある「THEN"PACがみつからない"」は、「THEN PRINT"PACがありません"」の誤りでした。掲載リストのままでもPACがセットされているとふつうに使えるのですが、PACがないときにSyntax errorが出てしまいます。

ルパン三世バビロンの黄金伝説・無敵技　スタートしたら〔F１〕でポーズをかけ、T、Y、U、F、G、H、J、C、V、B、N、Mをすべて同時に押すと、ルパンが無敵になりいくら体当たりされても、体力がフルに回復します。（秋田県／飯坂直樹・14歳）☆Mマガに載ってたなぁと思ったら、同じ人だった。当然この位置になってしまったけれど、Mファンに届いたハガキはMマガに書いてあったほど詳しくなかった。でも、こういう要領のいいヤツって好きだなぁ。

新コーナー タイトル未定

ものを書く会②　……つづき、これぢゃ北田さんがかわいそうだ。え？　北田さんは大阪の人だって、会いたいな－奈良と大阪やったら近いでしょ(編)彼は奈良の人です。私、年上はあまり趣味やないけど北田さん好きになってしまいました。北田順子ちゃ～ん♡(以下略)話は変わるが、スケベの大将「パピプペポンタ君は1年生」についてだが、私と同じ高1のくせに(編)たんなるカンだそうです)「裏ビデを見た」と書かれていた。君が留年して18歳以上ならもんくはいわない。18禁はくやしいけど、守らなあかん。その点くりぃむレモンは……あっ18禁か、じゃ私も違反だ。でも裏ビデは見てないぞ……。（奈良県／奈良の三冠王・15歳）

ワールドゴルフⅡ

いきなりレベルが最高になってしまうぞ

まず、ディスクを2枚とも書きこみ不可にしてからふつうにゲームをはじめ、ENIXオープンをクリアします。そして、表彰式になったらNO.1のディスクに入れ換えてメニュー画面にし、ステータスモードを選びます。すると、名前が「ABCDE」で、レベルがスタープロ、賞金が2470万円(ちと低いかな)、クラブセットも4種類、さらにトロフィーが16本(ホールインワン賞含む)という恐ろしい選手ができあがります。

続けてゲームをするときは、ディスクをNo.2にもどしておかないとバグってしまうので気をつけて。

（栃木県／清水賢次・？歳）

☆驚きすぎてバグってしまった。

東京都／佐藤達也君の作品

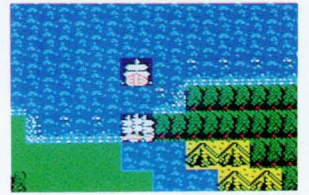
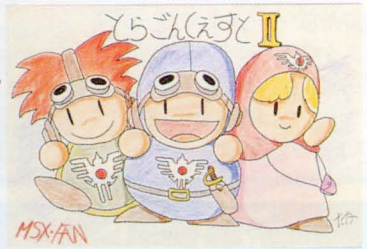
こんな選手ができるたいなバケモノみ

ドラゴンクエストⅡ

またまたMSX版オンリーのウル技なのかな

ルプガナの町で船をもらって北西の写真の場所に上陸してまた船に乗って移動すると、上陸した位置に船が残ってしまう。

（大阪府／KANTARO・？歳）

☆う～ん、これは船にスプライトを使っていないからだろうと思う。MSX2版は確認していないからわからないけど、とにかくこれといって意味がないことには変わりない。

どちらが本物の船かというと、本文をよく読めばわかるはず

東京都／たか・15歳の作品。王女だけじゃないのがめずらしい

ソリテアロイヤル

カードゲームにあきたらアクションで口直し

Disk BASICをたちあげてからソリテアロイヤルのディスクを入れて、FILESと打ってリターンすると下のほうにBASICプログラムらしきものがあります。これをLOADすると3つのマウス専用ゲームと惑星着陸ゲームが遊べます。

（群馬県／のらっペタ・？歳）

☆同じゲームがディスクステーション創刊準備号にもあったのでぜひ試してみてほしい。

マウスゲームの1つ、ブロックくずし。けっこう燃えつきるのね

香川県／毛利金山の作品。好きねぇ

忍　者

気の短い人には不向きかもしれないのですが

真のエンディングを見たら、なにもキーを押さずにそのままにしてみましょう。一種のサウンドモードにはいります。

（秋田県/たかたまぱるぷ・？歳）

真のエンディング

愛知県／墨二郎・15歳の作品。ポッポさんとはなんぞや

ディスクステーション創刊号のゼビウス

ここだけのおいしいウル技を2本紹介しよう

タイトルが出たら［ESC］を押しながらスタートさせると無敵になりますが、いずれバグってゲームができなくなります。

（千葉県／君和田修・16歳）

ゲーム中にリターンキーを押すたびに自機が4種類つぎつぎに変わります。

（兵庫県／辻充孝・15歳）

これでふくろにされたって、もうへっちゃらだもんね!!

☆ディスクステーションのゼビウスをやったことがあると、11月号のゼビウスの記事のBマークとSマークは逆じゃないか？という疑問を持つと思うけど、あれはゼビウスの製品版では正しいのです。ウソだと思う人は買ってみなさい。なぜディスクステーション版と違うかというと、そこには長野県の諏訪湖ほども深い謎があるのです。Sがスコアで BがバリアだったのがSがシールド、Bがボーナスになったのだから。いったいどうしてなのでしょう。

ワイドブラスターはオプションです

新潟県／入沢孝之。えっ、ゲームとの関わりがないって？　ディスクステーションにはBGVがあるからそのかわりということで……。

Q… このごろ、MSX・FANによく載っているのですが、「たちあげる」ってどーゆー意味ですか？　ねーおしえてー！　（新潟県／あおいねこ・15歳）

A… 似たようなことばに、手をあげる、顔をあげる、などありますが、あまり関係はなさそうです。また、花火をあげる、線香をあげる、といった、めでたいのか悲しいのかはっきりしろ！　といったものもありなんだかよくわかりません。ほかにも気勢をあげる、男をあげる、米価をあげる……いろいろです。

ゲーマーズすぺしゃる

ぎゅわんぶらぁ

自己中心派

どうしても勝てない人のために……。

新コーナータイトル未定

最近のMファンはなかなかすごい。むかしは食事といいつつ雀荘だったけど、いまはほんとうに食事をしている。十字軍だってすごい。先月の激ニャンといい今回のぎゃん自己といい、まるで緊急報告がよみがえったようだ。え、ちっともすごくない？　そうかなぁ。

無敵のゴッドハンド氏に対抗するには

ゴッドハンド氏はとにかくツモがすごい。リーチをかけたらほとんど一発ツモ！　親のときは八連荘(パーレンチャン)されることもしばしば。でも、弱点も探せばある。

その1、先に他家にリーチされるとひたすらオリて安全牌(パイ)を切る。その2、氏は他家の直撃を受けるか、ツモられると、どツガン状態になってめちゃくちゃな麻雀を打つようになる。この2つの弱点につけこもう。まず、氏がリーチをかけるまえにテンパっていなくても、リーチをかけて氏にはオリてもらおう。オリているあいだに他家がツモアガリすれば氏はどツガン状態になる。氏が親のときのほうが効果は大きい。

また、八連荘をさせないためには氏のリーチのあと、氏がつぎのツモをするまえに鳴いてしまうのも手だ。一発ツモがないぶんだけ楽になる。氏の連荘が止まらなくなったら、わざとツモあがりをして役なしチョンボをしよう。八連荘を阻止して氏のリズムをくずすという、一石二鳥の技だ。ただし、かなり点棒がないと自殺行為になる。

↑あいかわらず光ってる(頭が輝いているわけではない)脅威ツモのゴッドハンド氏

律見江ミエの「ちゃい」を利用しよう

テンパイしているとき、役のあるなしにかかわらず律見江ミエが当たり牌を出したら、ロンしよう。すると彼女は「ちゃい」をする。そこで、役がある場合は「ちゃい」を認めず「だめ」を選び、役がない場合は「まっいいか」を選ぼう。「ちゃい」をした牌は、彼女のみならず、他家もその牌のスジは危険と読んで、こちらが切らないかぎりほとんど出なくなる。役があるときは、そのままの待ちではアガリにくくなるけど、待ちを変えればヒッカケもどきになる。逆に、役がないときは荒牌でも1人テンパイになりやすい。

←このかわいさを利用するんだもの

持杉ドラ夫にはこうすれば勝てる？

持杉ドラ夫にはこれといった欠点がない。さすがは主人公／役得だねえ。そこで、タコや律見江ミエと一緒に打たせよう。すると、彼のほしい牌が他家にアンコられている、いわゆるアンコ場になりやすい。ドラ夫は手を作りにくくなって苦しいはずだ。この場合、自分もトイトイに走ってもいいが、鳴くスピードはタコが一枚上だ。ここは、七対子ねらいにして他家の待ちをうまくかわそう。勝率が高くなるぞ。もっとも、ドラ夫のことであるから、ドラ夫自身が四暗刻をツモってしまい、泣くに泣けなくなることもある。

←このグラフィックはドラ夫から高い点数でアガったときだけ見られる。これが出たなら免許皆伝

とにかく勝ちたい人へ

勝率を上げたいなら字牌の扱いに気をつけよう。

店野真澄太、タコ宮内、オクトパシーふみ、貧乏おやじは字牌はほとんど一鳴きするので、東場の序盤では切らないようにしよう。セオリーを知っている者は南家になると鳴くので、南家にだれが入ってるかをつねに注意しよう。逆に、ゴッドハンド氏、北家拳四郎、中島ハコは、まず鳴かないので、無視してもいい。そうそう、原作をよく読んでおくことも忘れずに！

ちょっと注目　10月号のほっとM-LKに採用された近山の金さんへ。最近御結婚されて名前と住所が変わったという連絡のハガキをいただいたのですが、こちらの手違いで大切なハガキをなくしてしまいました。ごめんなさい。お手数をかけますが、もう一度ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号と希望のソフトを明記の上、大至急十字軍宛にお送りください。また、6月号以前の採用者でゲームかテレカの届いていない人は、本名や住所が明記されていないために送れないでいるのです。すでに連絡をしてくれた人以外は、11月中に連絡がない場合はプレゼントが無効になりますので御注意ください。また、不安だという人もいちおう問い合わせてください。

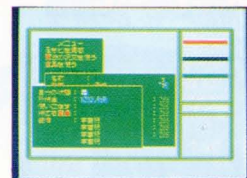
通り抜けできます

抜け子ちゃん(仮名)は、じつはサンタクロース。というわけでとーとつの最終回だったりする。というふうにイラストレーターに終わらせられてしまった連載イラストだったりする。次号の通り抜けのアタマはいったいどうなるか？　それは㊙にも読者にもわからないのであった(りする)。

ハイドライド3途中経過

11月号で募集しましたハイドライド3の最高レベルはかなりの応募数になりました。が、まだ100万人には達していません(あたりまえか)。しめ切りは12月15日必着です。

ところで、今回は途中ですがいろいろな意見があるようなのでざっと紹介します。

最高レベルは78ですどうしてかというとおじいちゃんの歳と同じだからです。(栃木県／加藤舞・9歳)／レベルは999。学校のコンピュータで計算したんだから間違いない！　(大阪府／田中友樹・17歳)

←これは、バグった画面だからね

ちょっと通り抜け

Q…『めぞん一刻・完結編』の1日目でお酒がつきてしまい、2日目の宴会がクリアできません。(東京都／おおとり・ラン・まり・？歳)

A…このような極貧状態のばあい、朱美さんに何度も話すとたま〜にカップ酒がもらえるので、それを自分で飲まないでほかの人に消費していただきましょう。これをいくどとなくくり返していけば時間はかかるけど、何とかクリアすることができるでしょう。

ゲーマーズすぺしゃる グレイテストドライバー

最近、Mファンはクルマづいている。11月号のエディターボイスで紹介されたNやKのほかにも、毎日のようにチェーンされる百字軍のボスやドアをしめたら車のリアウィンドが砕け散ったFFBのTなど……。こんなオトナにならないように願いをこめてこのゲーム。

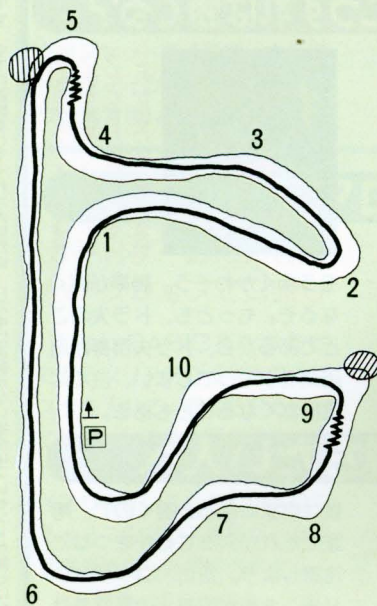
より速く走るために

コースは全部で16あるが、今回ははじめの2コースのみ攻略してみよう。そのまえに速く走るためのテクニックを整理してみた。AボタンとBボタンを同時に押すとパワーアップになり、コーナーリング時などにタイヤのグリップがよくなる。これでコースアウトしないですむ。また、パワーアップをスタート時に使うと、ふつうよりも短い時間で最高速になる。

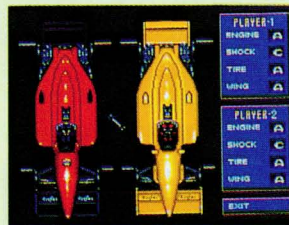
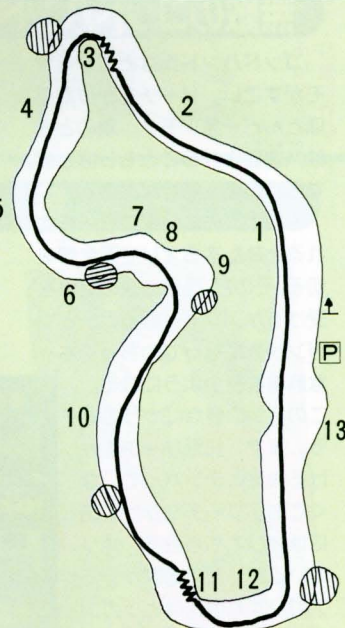
最後に、このゲームではアウトインアウトの原則はあまり意味がない、ひたすらインベタでコーナーの内側を走るといい。（執筆協力・T&Eの守實さん）

━＝ベストライン
⩘＝ブレーキかパワーアップ
▨＝危険ゾーン
P＝ピット
数字＝コーナー

BRAZILIAN・GP
ROUND1

ブラジル・グランプリのセッティングは、エンジン→A、サスペンション→C、タイヤ→A、ウイング→Aにして燃費をよくする。ポイントは5コーナーと9コーナー、ここはパワーアップでクリア。ほかのコーナーはインについてステアリングをもどし、タイヤをいたわる。

⬆パワーアップを使って勢いよくスタートするのだ

SANMARINO・GP
ROUND2

サンマリノ・グランプリのセッティングは、雨なら、エンジン→A、サスペンション→C、タイヤ→C、ウイング→Aにしてオーバーステアで走る。晴れなら、ブラジルと同じセッティング。ポイントは3コーナーと11コーナーでパワーアップを使うことと、10コーナーの手前でインにつけること。

⬆雨のときと晴れたときでセッティングを変えるのがミソ

イラスト&お知らせ

今月はたいへんだった。何がそんなにたいへんかというと……そうだこれをクイズにしよう。題して「十字軍はいったい何がたいへんだったかクイズ」。ハガキに答えを書いて、編集部に送ってほしい。しめ切りは12月8日必着。とくに正解はないけれど、なるべく想像力たくましい内容がいいな。

⬅愛媛県／北須周二君の作品。アニメージュに載りそうなイラスト。きれいでよくできている

⬅千葉県／菅原由行君の作品。ラッチ様のイラストのなかでは絶品！そのうちラッチ展でもやろうかな

激ニャンクイズしめ切りのびる

11月号の激ニャンクイズのしめ切りを11月15日必着までのばします。ソフトの発売がのびたのです。詳細は11月号を見てね。

リターン・オブ・イシターのフォロー

9月号P16でニュートラーズスペルⅠ、Ⅱは意味がないとありますが敵のスペルによるダメージを減らす効果があります。

投稿大募集

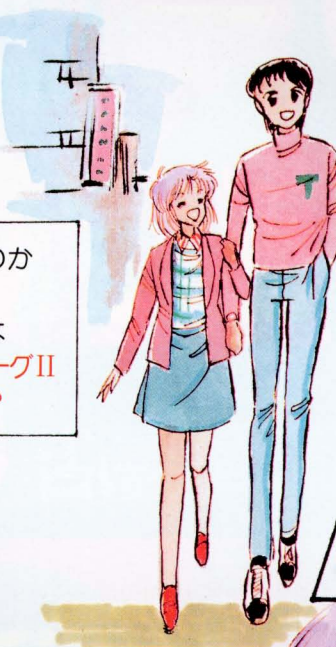
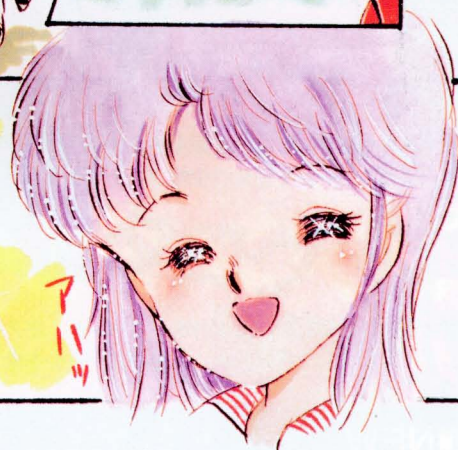
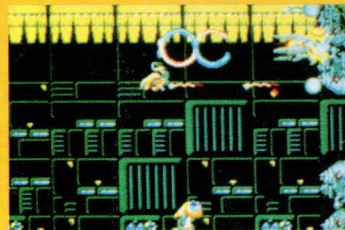
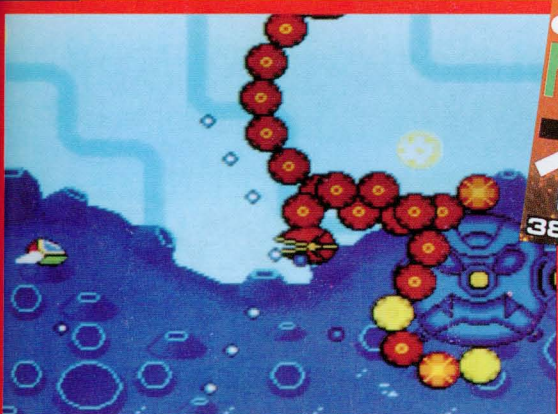
①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けできます→Q&A。③名場面見せびらかし→おもしろい画面を写真に撮ろう。④ものを書く会→作文を送って。⑤ザ・ほめごろし→ソフトを笑いながら批評しよう。⑥新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。イラストも内容を問わず、待ちに待ってます。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。優秀な人にはMファン特製テレカか、ゲームをプレゼントします。

Q…『カインドゥ・ギャルズ』で、どうしても女の子と最後までいけません。それと、アドレスチェックのしかたがわかりません。（山梨県 37歳のオジン）
A…セリフをうめるとき、入れることばがわからなかったら、〔ESC〕を押すと出てきます。そしてメモをとっていくと、完璧に最後までいけます。アドレスチェックは女の子が名前やら職業やらをいったら、リターンを押せばいいんですが、マニュアルに書いてま……げっ、書いてないや。困ったなあ。

佐藤先生おとくいの
ラブコメ広告マンガよ♡

テックとポリー

佐藤 元
+テクノポリス編集部

創刊号
好評発売中
1988年12月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第1号(通巻1号)
MONTHLY
PC Engine FAN
ピーシーエンジンファン
創刊号
●新作紹介
定吉七番 秀吉の黄金
ダンジョン エクスプローラー
ビジランテ
はにいいんざすかい
あっぱれゲートボール
●2大攻略
スペースハリアー
ファンタジーゾーン
●特別企画
ソフトハウス全紹介
●いきなり50本!!
ウルテクWonder Land
●先取り大公開
ドラゴンスピリット
1988
12
380YEN
●特別付録
ソフト&ハード ALLカタログ
■特別付録
ソフト&ハード ALLカタログ
発売済のソフトから周辺機器までよくわかる事典
ビジランテ
アクションゲームの迫力にせまる
はにいいんざすかい
新タイプシューティングをプレイ
あっぱれゲートボール
異色スポーツゲームの魅力
■特別企画
これがソフトハウスだ!!
全参入メーカーを完全取材レポート!

THE LINKS INFORMATION PAGE

リンクスのラジオ番組スタート！

電話回線を使った通信のリンクスが、ラジオという電波の通信とまぜこぜになった。放送のスタジオでチャットするっていうことは、いったいぜんたいどういうことなんだろう？

リンクスはいつでもライブ！

先月号でお知らせしたように、10月からニッポン放送（残念ながら関東地区のみ）でラジオ番組をもつことになった。この番組は、毎週金曜日の夜8時〜10時の『ときめきBANANAアイドルオーディション』という生番組だ。番組のスカウト隊が街で女の子をスカウトして、番組ではその女の子が登場していろんなハナシをするというもの。来年の3月ごろにはこの中からほんとうにアイドルを出しちゃおうというのだからスゴイ。番組を聞いていればスカウト隊の行動がわかるので、アイドルになりたい女の子はそこへでかけていってしまえばいいのだ。そこで、番組を聞いている人は今週出た何番の子が元気があっていいな、と応援して参加するという仕組みだ。リンクスでももちろん応援する。

さあ、番組が始まった。ドキドキ！

ON AIR

左がパーソナリティの吉村明宏さん。右がスカウトされた女の子たち。みんな中学生とか高校生なのだ！

はい、それではキュー！

スカウトのときの写真。かわいい

遊・アクセスガイド　リンクス内のイベント情報

日付	内容
11/9	**●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦** 毎週金曜日に行っていた大会を、今月から毎週火曜日に変更。スタート時刻は今までと同じ夜9時から。最近会員が増えて、レベルもアップ。勝ち残るのはたいへんなのだ。15日、22日、29日にもあり。
11/10	**●木曜クイズ** 先月にひきつづき好評のクイズ。2週間に1回、AIクラブのクイズハウスで行う。全問正解者の中から抽選で1名にOF（オリジナル・フォーマット→メール用のオリジナル便せんのこと）がもらえる。24日にもあり。
11/15	**●LINKS文化祭** 「ネットワークで、キミの文化度をチェック！」がテーマの文化祭だ。特別にもうけた文化祭BBSで、自分をどれだけ表現できるか、がポイント。ギャグでせまるか、CGでとりくむか、詩で挑戦するか、それはキミしだいなのだ。ふだん他人には見せない知的な側面をチラリ、なんてね。また、文化祭用に無料チャットも用意されるというハナシだ。みんなにおいていかれないように、今から速攻入力の練習を！

第1回はこんな感じでスタート！

さて、なんだかわけのわからないままバタバタとすぎた第1回の放送。これから、パーソナリティの吉村明宏さんやアイドルのたまごの女の子たちがなれてきたら、リンクスでいろんなことをやっちゃう！　のだそう。

リンクスでは当然、この番組のためのコーナーをメニューのひとつにくわえて、番組と連動していく。会員の人はそこへどんどん質問や応援のメールを出しても楽しいし、今後予定の生放送中のチャットに参加するのも可能だ。それと、リンクスの端末（あたりまえだけどMSXのこと）を12月にできる原宿の人気館（おもちゃのタカラさんが作っている）という若者むけのビルに設置したり、文教堂という本屋さん（神奈川県川崎市の宮前平駅前店と東京都江戸川区の葛西駅前店の2か所）に設置して、ここでもみんなの参加ができるようにしていく予定だ。今（10月の17日）ではまだ設置されていないけど、この本の発売日には、放送の内容をはじめいろいろ進んで、かたちになっていると思う。これからのリンクスのがんばりが楽しみ！

京都でもラジオ番組スタート／11月4日（金）から、KBS放送で、AIクラブの寺子屋の先生ガンビータイラ氏がパーソナリティの番組を放送中。毎週金曜夜8時40分〜9時10分『天才タイラのパソコン通信生本番』。番組中ではずっとリンクスのチャットをやる予定。番組の聞こえない地方の人も、チャットで参加できる。ラジオでタイラ先生のハナシを聞きつつ、実際に打ちこんだ画面を見るっていうのは、いままで誰も経験したことないんだろうなあ。

モデムプレゼントをやったせいなのか、秋になって人恋しくなったせいなのかわからないけど、やたらメールが増えちゃったのだ。全部載せようかとも思ったが、それにしても多いので今回はこれだけ。で、Mファンを公園の道で拾って、Mファンの読者になってMSXユーザーになっちゃったのんさんのメールを特別でかくした。こんな出会いもある。

メールは日付の新しいのから、上から下へたてにならべてある。

MFN N00203M ¥620 ****

FROM ID 6230023 '88年09月 15日20時

はし゛めまして．．．．．．．．

こんにちわ。「のん」と もうします。 はっきり ゆって はつメールて゛す。 いま、さた ふるえなか゛ら もし゛を うっています。 ところて゛MSXFANので゛あいは こうえんの みちに おちて いたのか゛ きっかけて゛ かうように なりました。

あのとき MSXは もっていせんて゛した。MSXFANを かいはし゛めて3カ月めに FS-A1Fを かいました。 これか゛ ハ゜ソコンか゛ すきに なた きっかけて゛す。 MSXFANか゛ おちていなかったら と゛うなったて゛しょう。

BY のん

MSXFAN

F1OK! NEXT BACK INDEX END No.□

道に落ちていたMファンが……目にうかんでくるな。それを拾って、Mファンの読者になって、しかもハードまで買っちゃうなんて……！

プレゼントでもらったからってすぐやめないで。よろしくなのだ！

ＡＩクラブの左上のはしっこの駅前喫茶の方ですね。ど〜もです！

いらっしゃいませ。あせらず、ゆっくり参加してね！

メールがとどいているかどうか、翌日アクセスして調べなかった？

お礼なんて。それよりリンクスをうんと楽しんでください！

そうですかＭマガから。革命っていうより意見交換会ね。

なんだかバボみたいなしゃべり方だ。くせになるとよくないぞ。

夏のイベントに来たのですか。冬のも出ますから、また来てね！

ＯＦは、そうカンタンにはいかないところに意義があるのだ。

主婦っていっても感じからすると若いんだろうなあ。16才とか？

ふたりでアクセスですか。ともだちのワってやつですね！

テニスっていえば、女の子のスカートが短くていいなぁ〜♡

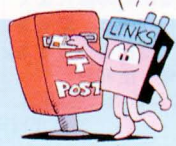
書きこみが少なくても、充実していることのほうがステキですよ。

いえいえ、メールがいただけるだけで、Mファンはしあわせです。

Mファンは何が起ころうとつづける。だから応援もつづけるのだ。

ファンダムのダウンロードは、人気があってとてもうれしい！

これは先月号に載ったメールへの返事ですね。

どうも、こんにちは。これからもファンダムをよろしく！

THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

FAN RADAR
ファンレーダー

BIT²
☎03-479-4558
発売中

媒　体	ROM（要♪）
対応機種	MSX MSX 2/2+
RAM	32K
セーブ機能	ディスク/PAC/テープ
価　格	6,800円

FMパックはMSXに音革命を起こした。1万円以下でFM音源なのだから。でも、自分で演奏しようとすると覚えなくてはいけないことが多い。もっとゲーム感覚で遊ぶには、

シンセサウルス

初心者でもすぐ遊べる、FM音源用作曲ソフト

38ページの「FM音源プログラムコンテスト」には選考担当者がヒーヒーいうほどの応募があった。そのくらい、FM音源（MSX－MUSIC）はMSXユーザーに支持されているわけだ。しかし、FMパックユーザーのなかには、『アレスタ』などを迫力サウンドで遊んでいるだけの、たんなるゲーマーも多いだろう。

とはいえ、FMパックだけで作曲家になろうと思ったら、すこしはBASICを勉強しないといけない。そんなことをしてられない、日夜新作ゲームの攻略にいそがしいゲーマー向きのソフトがこの『シンセサウルス』（バージョン1.1）なのだ。

音作り、曲作り、演奏がカーソルキーを操作するだけで、まるでゲームをプレイしている感覚でできてしまう。もちろんアイコンの種類なんかは覚えないといけないけど、ナントカエラーなんてのはでないから、なんとなく安心。

また、MSX2／2＋では、マウスを使用するとかなり操作性が向上するのでほしいところだね。それから、発売されたばかりのMSX2＋でFM音源を内蔵している機種ならFMパックがなくても使える。

➔タイトル画面。ここでマウスかどうかを選ぶ

楽譜作成モード

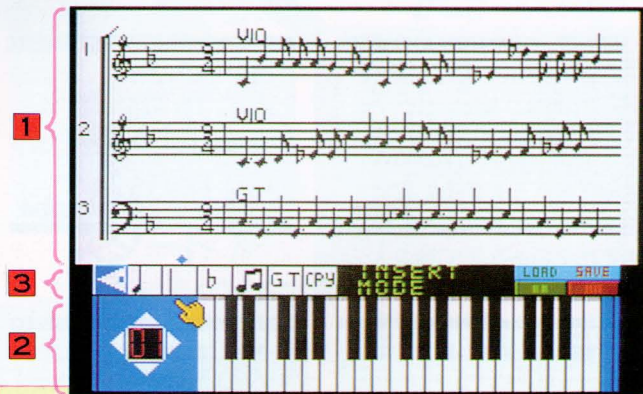
BASICがわからなくても作曲できるけど、ほかに勉強しなければいけないことがある。それは楽譜の読み方と書き方。

学校で教えてもらったことなんだけど、ピアノ教室に通っていたお嬢さんじゃないとわからなかったりする。作曲しようと思ったらオタマジャクシ関係かBASICを勉強することを覚悟しないといけないね。

楽譜を理解できればカンタンに作曲できる。カーソルキーかジョイスティックかマウスで画面のアイコン（手のマーク）を動かして、楽譜に音符や記号を書きこめばいいだけ。

初期のバージョンでは作った曲がディスクでしかセーブ／ロードできなかったが、新しいバージョンではテープでもできるようになった（バージョンアップについては欄外参照）。

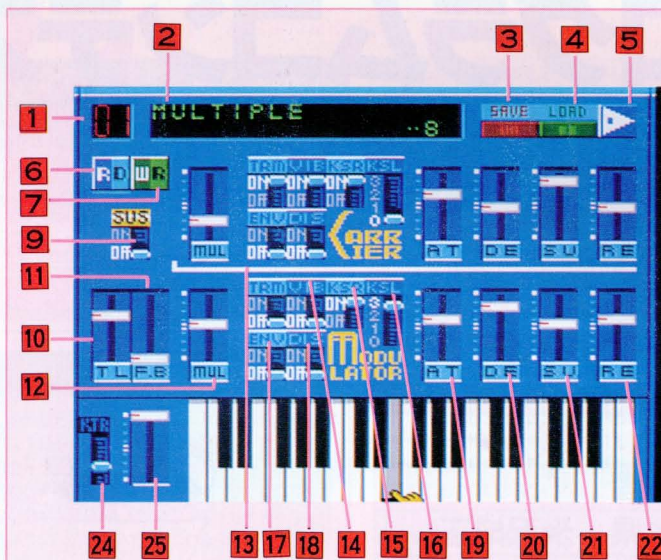
1 譜面表示

1ページぶんの楽譜マップ。12ページまであるのだ。いっぺんには表示できないので、横方向には画面切り換え、上下にはいつでも3音ぶんの五線譜が見えているようにスクロールしながら表示する。縦に9音ぶん五線譜があるのは、直接和音を置くことができないため。たとえば3重和音なら五線譜3列ぶんで表現するわけ。

すこしだけ曲を作ってみた。
①楽譜のはじめの部分にはト音（ヘ音）記号、何調の何分の何拍子かという情報を書く。そのあとの右部分から音符や記号を書きこむ
②楽譜スクロールパッド。矢印は楽譜画面を左右に切り換えたり、上下にスクロールさせる。数字はページ数。数字にアイコン（手のマーク）をあわせてボタンを押すとページが変わる
③ここで音符の種類や各種記号を選んでから、楽譜上にカーソルをもっていって入力する。音符は全音符から32分音符まで選べる（それぞれ符点付きと休符もある）。記号はいろいろあるがいちばんよく使うのが音色記号だろう。記号を置くことによって音色を決定する。またくり返し記号も便利だ

バージョンアップサービス　発売後すぐに購入した人は、『シンセサウルス』に付いているアンケートハガキを送ろう。ユーザー登録されてバージョンアップサービスが受けられるようになる。はじめのバージョンから無償でバージョン1.1にしてくれるのだ。バージョン1.1では、楽譜をカセットにロード／セーブできたり、楽譜作成モードでキーボードからの楽譜入力ができたり、スラーを使ったときの音のつながりがなめらかになったりしているぞ。

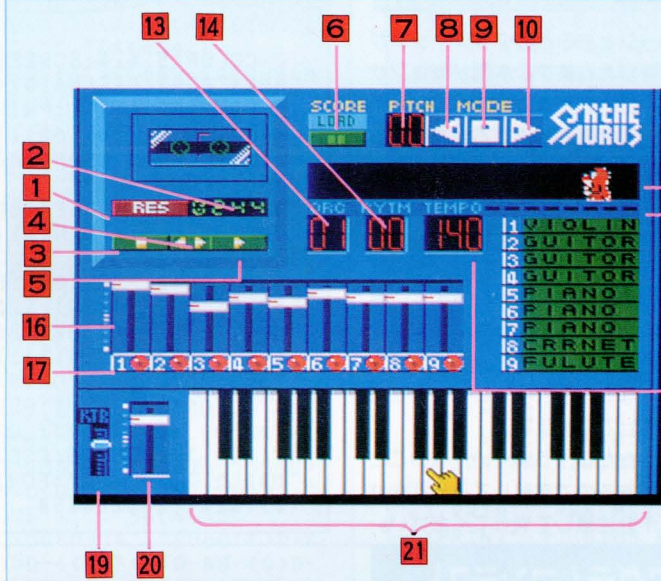
FMオリジナル音メイキングモード

文字どおり好きな音色を作るモード。あるイメージの音を作るという場合は、ちょっとシンセサイザーに関する知識が必要かも知れないけど、適当にスイッチをいじっていれば、気にいった音がそのうちできるよ。

それぞれのスイッチがどういう働きをしているのか、どういうシステムで音を作っているのかは、いじっているうちにわかってくると思う。気にいった音はPACやディスクに100個もセーブできるのがうれしい。

①音色番号／②メッセージ／③音色書きこみ／④音色読みこみ／⑤ほかのモードへの切り換え／⑥FMオリジナル音色100音ぶん読みこみ／⑦FMオリジナル音色ブロック書きこみ／⑧キャリア(搬送波)部分／⑨キー・サスティンスイッチ／⑩モジュレータ・トータルレベル／⑪モジュレータ・フィードバックレベル／⑫マルチプルレベル／⑬トレモロ(音量変調)／⑭ビブラート(周波数変調)／⑮キーレイト・スケール／⑯キーレベル・スケール／⑰エンベロープタイプ／⑱歪波形(ディストーション)／⑲アタックレイト／⑳ディケイレイト／㉑サスティンレベル／㉒リリースレイト／㉓モジュレータ(変調波)部分／㉔㉕㉖は和音も鳴る鍵盤

スコアプレイモード

楽譜作成モードで作った曲をプレイするモード。もちろん楽譜上でオリジナル音を指定しておけば、メイキングモードで作った音で演奏できる。

楽譜作成モードではリズム音が使えなかったが、このモードではシンセサウルス内蔵のリズムパターンを、作成した曲にのせて演奏できる。ただし、リズム音を使うとそのほかの音は6音同時にしか鳴らせなくなる。つまりリズムを使った曲を作りたければ、内蔵リズムにあわせて6音だけということになる。

①カウンターリセットスイッチ／②カウンター／③ストップスイッチ／④カウンター増減調整／⑤プレイスイッチ／⑥スコアデータ読みこみ／⑦全体の音程の上下／⑧FMオリジナル音メイキングモードへの切り替え／⑨オートプレイモードへの切り替え／⑩楽譜作成モードへの切り替え／⑪メッセージ／⑫メトロノーム／⑬FMオリジナル音ナンバー／⑭00＝9音モード、01以上＝6音＋オートリズムモード／⑮テンポ／⑯1～9(または1～6＋リズム)トラックの音量ボリューム／⑰各トラックのON／OFF切り換えスイッチ／⑱各トラックの音色指定パネル／⑲鍵盤のトランスポーズ切り替え／⑳全体のボリューム／㉑3オクターブの鍵盤

オートプレイモード

安いキーボードによくある機能そのもの。24種類のありがちなリズムパターン(ロックとかジャズとかサンバなんか)にあわせて、演奏するというもの。適当に鍵盤を押しても不協和音にならないようになっていて、いきなりミュージシャンの気分が味わえるというわけ。

じつはタイトル画面のつぎに出るモードはこれなんだ。しばらくこのモードで遊んで、FMパックのすばらしさにひたってから、クリエイティブなモードに向かうっていう感じかな。

①カウンターリセットスイッチ／②カウンター／③ストップスイッチ／④カウンター増減調整／⑤プレイスイッチ／⑥スコアデータ読みこみ／⑦全体の音程の上下／⑧FMオリジナル音メイキングモードへの切り換え／⑨スコアプレイモードへの切り替え／⑩楽譜作成モードへの切り替え／⑪メッセージ／⑫メトロノーム／⑬FMオリジナル音ナンバー／⑭リズムナンバー(全部で24種類)／⑮テンポ／⑯各リズム音スイッチ(押すとそれぞれの音がいつでも鳴る)／⑰各トラックの音量ボリューム／⑱各トラックのON／OFF切り替えスイッチ／⑲各トラックの音色指定パネル／⑳鍵盤のトランスポーズ切り換え／㉑全体のボリューム／㉒3オクターブの鍵盤

「センサーキッド」
「FMパック」

プログラムコンテスト結果発表

8月号で募集した3つの夏休みプログラムコンテストのうち、「センサーキッド」と「FMパック」をテーマにしたプログラムコンテストの結果発表です。それぞれの特別参加賞の当選者は下の欄外で発表しています。ファンダムのプログラムコンテストの最終結果発表は来月号で行います。

ソニー「センサーキッド」応用プログラムコンテスト

センサーキッド賞

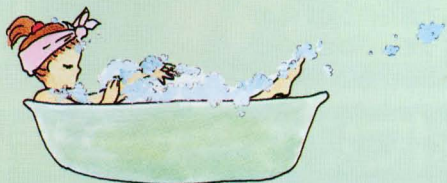
賞　品	受賞者
HB-T7	栃木県・米沢成正
HB-F1 II	該当者なし

応募状況を見るかぎり、センサーを応用したプログラムというテーマはかなりむずかしかったようで、センサーキッド賞は1人だけの受賞となりました。

受賞作『おふろ管理MSX』は、水が一定線までたまったのを光センサーで感知して知らせ、わかしはじめたあとは温度センサーで適温になったのを知らせるプログラムです。

延長ケーブルを使っておふろまでセンサーを延ばし、希望の水量の線にセンサーを設置してプログラムを走らせると「水をいれてください」というメッセージとおふろのグラフィックが表示されます。水面が光センサーのところまでくると、センサーが水面で屈折する光を感知して、水がたまったことを知らせます(ふろ場が明るくないとだめ)。次に、温度を聞いてくるので「H」(約40度)、「L」(約35度)のどちらかのキーを押すと、温度センサーに切り換わります。そこでおふろをわかすと、適温になったところでビープ音で知らせてくれます。

ただし、うまくいかないこともあるので実験してみるときは十分注意してやってください。

おふろ管理MSX　BY 米沢成正

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN5,0:SETPAGE0,0:OPEN
"GRP:"AS#1:DEFFNA(Q)=INT(RND(1)*Q)
20 PSET(80,40),4:PRINT#1,"おふろかんり MSX":LI
NE(50,80)-(200,160),15,B:LINE(50,80)-(20
0,80),4:PLAY "S0M9000O4L16GABO5CDEFGO4GA
BO5CDEFGO4GABO5C"
30 _HIKARI(A):PSET(80,180),4:IFA=0THENCO
LORFNA(14)+1:PRINT#1,"水を いれてくた゛さい":GOTO3
0
40 COLOR15:PSET(80,180):PRINT#1,"おふろを わか
します ":LINE(50,99)-(200,99),15:PAINT(120,
100),7,15:PSET(80,188):PRINT#1,"おんと゛ は(H
i&Lo)":A$=INPUT$(1):IFA$="H"ORA$="h"THEN
S=60ELSEIFA$="L"ORA$="l"THENS=50ELSE40
50 COLORFNA(14)+1:PSET(80,180),4:PRINT#1
,"たた゛いま わかしております":_ONDO(A):IFA>=STHENPAI
NT(120,100),8,15:PSET(80,180),4:PRINT#1,
"わきました            ":FORI=0TO1:BEEP:I=-STRIG
(0):NEXT:ENDELSE50
```

松下電器「FMパック」FM音源プログラムコンテスト

FMパック賞

賞　品	受賞者
FS-A1FM	神奈川県・藤田政博
FS-A1F	長崎県・山下淳

MSX-MUSICの出現でコンピュータミュージックという分野がみんなのものになった、という事実をあらためて認識させるような活気のある応募作品が多数ありました。傑作が多く、選考は困難をきわめましたが、けっきょくFMパック賞は、ドラクエ3の各曲を1人で18本もユニークなアレンジでプログラミングしてくれた藤田くんと、アイデアが光った山下くんに決まりました。

藤田くんは、ドラクエ以外にもイースの曲を14本送ってきてくれ、どれもいいできでした。なかでも、ナベをたたくような音が印象的だった『戦闘』を選ぶことにしました。ちょっと長いプログラムですが、FMパックユーザーやMSX-MUSIC内蔵のMSX2+を持っている人はぜひ打ちこんで聴いてみてください。

山下くんの作品は、MSX2のBIOSやRAM、VRAMのデータを読みこんで、それを曲にしてしまうというユニークなものです。データはMSX2のなかにあるものを利用しているので、演奏時間が非常に長いにもかかわらずプログラムは短くなっています。ただ、演奏される音楽は、前衛音楽になっていて、人によっては趣味にあわないかもしれません。Mファン編集部には、この手の音楽が大好きな人が多かったのですが、どんなもんでしょうか。短いので、これもぜひ打ちこんで試してみることをおすすめします。

正直な話、もっといろんな賞を作っておけばよかったと後悔してしまいました。ここで紹介できなかった作品のなかには、ぜひ読者の方にも聴いてほしいと思うものが数多くありました。

たとえば、あのコンパイルのミュージックデザイナーからもオリジナルが送られてきたり、ファンダムで有名な川本健二くんがトランペットのオリジナル音色を作ってドラクエを聴かせてくれたり、聴いているだけで楽しくなってくるサザエさんのテーマ曲が送られてきたり……、グラディウスやイースなどのゲーム音楽でもいいものがたくさんありました。いくつかを来月号で掲載する予定です。

●センサーキッド・特別参加賞／「FMパック」＝〈宮城〉紺野文子〈千葉〉新浦昭夫〈茨城〉新宿博／「希望のゲーム」＝〈新潟〉南山則夫〈東京〉橋本厳・山下一志〈静岡〉岡本毅〈福岡〉門司洋平／「テレカ」＝〈北海道〉島宮初男〈青森〉津島和明〈東京〉田中典男・河本隆信〈神奈川〉深山義明〈愛知〉藤本功利〈大阪〉白水四郎〈兵庫〉小山宏明〈広島〉新井信博〈鹿児島〉沢田哲明

※1　MSX(RAM16K)、MSX 2／2＋用　※2　MSX 2／2＋(VRAM128K)用

戦闘(『ドラゴンクエスト3』より)※1　BY 藤田政博

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 PLAY#2,"T159Q8","T159Q8","T159Q6","T1
59Q6","T159Q6","T159
30 PLAY#2,"@45V12{O6FEE-DD-C<BB-AA-GG-FE
E-DD-C<BB-AA-GG-}1","@16V15{O5AA-GG-FEE-
DD-C<BB-AA-GG-FEE-DD-C<BB-}1
40 PLAY#2,"F1&F1","O5F1&F1","@45V12L8O3A
BABABABABABABAB","@28V10O4L8F+G+F+G+F+G+
F+G+F+G+F+G+F+G+F+G+","","V15S4C4S4C4S4C
4S4C4
50 PLAY#2,"O5F2>C2","O6F2>C2","O4L16A->C
<A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<A->C","O4
L16F8FFF8FFF8FFF8FF","","S4C4S4C4
60 PLAY#2,"O5B2.L16G8G+A","O6B2.L16G8G+A
","O4G>D<B>D<G>D<B>D<G>D<B>D<G>D<B>D","F
8FFF8FFF8FFF8FF@48V5","","S4C4S4C4
70 PLAY#2,"Q8B-1&","Q8B-1&","{O6G<F>D-<D
-B-G>F<D-B-<G>G<F>>D-<<G>F<F>B-AB-<G>D-F
GB-}1","{O4F>D->GF>GD->D-<<F>G<D->D-<B-<
F>B->D-<D->G<F>G<B->F>D-<B->G}1","","C8C
8S8C16C16C8C8S8C16C16
80 PLAY#2,"Q6B-1","Q6B-1","{O6G<D-B-<G->
D-B->D-<<G->D-B-<D->G->>D-<<G->B-D-<D-G-
>D-G-B->D-<B-<G-}1","{O4FB->D-<B-G->G-B-
<B-G->G-<B-D-<F>B->G-<G-B-D-FB->G-B-G-<B
-}1@28V10","","C8C8S8C16C16C8C8S8C16C16
90 PLAY#2,"O5F2>C2","O6F2>C2","O4L16A->C
<A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<A->C","O4
L16F8FFF8FFF8FFF8FF","","S4C4S4C4
100 PLAY#2,"O5B2.L16G8G+A","O6B2.L16G8G+
A","O4G>D<B>D<G>D<B>D<G>D<B>D<G>D<B>D","
F8FFF8FFF8FFF8FF@48V5","","S4C4S4C4
110 PLAY#2,"Q8B-1&","Q8B-1&","{O6G<F>D-<
D-B-G>F<D-B-<G>G<F>>D-<<G>F<F>B-AB-<G>D-
FGB-}1","{O4F>D->GF>GD->D-<<F>G<D->D-<B-
<F>B->D-<D->G<F>G<B->F>D-<B->G}1","","C8
C8S8C16C16C8C8S8C16C16
120 PLAY#2,"Q6B-1","Q6B-1","{O6G<D-B-<G-
>D-B->D-<<G->D-B-<D->G->>D-<<G->B-D-<D-G
->D-G-B->D-<B-<G-}1","{O4FB->D-<B-G->G-B
-<B-G->G-<B-D-<F>B->G-<G-B-D-FB->G-B-G-<
B-}1@28V10","","C8C8S8C16C16C8C8S8C16C16
130 PLAY#2,"L16O6CCCCC8CCCCC8R","L16O7CC
CCC8CCCCC8R","O5L16EEEEE8EEEEE8R","O4L16
B-B-B-B-B-B-8B-B-B-B-B-8O5","RRR@25V15L1
6O6C<G-EC","V15C16SH16SH16SH16SH8C16SH16
SH16SH16SH8
140 PLAY#2,"L16O6CCCCC8CCCCC8R","L16O7CC
CCC8CCCCC8R","O5L16EEEEE8EEEEE8R","O4L16
B-B-B-B-B-B-8B-B-B-B-B-8O5","RRRO6C<G-EC
","V15C16SH16SH16SH16SH8C16SH16SH16SH16S
H8
150 PLAY#2,"O4L8F4>C<BR8G4B-&B-2&B-F16F+
16GE","O5L8F4>C<BR8G4B-&B-2&B-F16F+16GE"
,"V14L16O3A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<
A->C<A->C<B->D-<B->D-<B->D-<B->D-<B->D-<
B->D-<B->D-<B->D-","L16F8FFF8FFF8FFF8FFF
8FFF8FFF8FFF8FF","","C4SH4C4SHC4SH4C4SH4
C4
160 PLAY#2,"O4L8F4>C<BR8G4B-&B-2&B-F16F+
16GE","O5L8F4>C<BR8G4B-&B-2&B-F16F+16GE"
,"V14L16O3A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<
A->C<A->C<B->D-<B->D-<B->D-<B->D-<B->D-<
B->D-<B->D-<B->D-","L16F8FFF8FFF8FFF8FFF
8FFF8FFF8FFF8FF","","C4SH4C4SHC4SH4C4SH4
C4
170 PLAY#2,"L16O5FFFF8EEEEE8E-E-E-E-","L
16O6FFFFF8EEEEE8E-E-E-E-","L16O4V12A->CC
CC8CCCCC8CCCC","O4L16FA-A-A-A-8A-A-A-A-A
-8A-A-A-A-","","CSH8C8SH16SH16CH8C8SH16S
H16CH16SH16
180 PLAY#2,"E-8R8RR2","E-8R8RR2","O5C8<C
CC8CCC8CCC8CC","A-8CCC8CCC8CCC8CC","","C
4SH16SH16SH8SH8SH16SH16SH8CH16SH16
190 PLAY#2,"L16O5FFFF8EEEEE8E-E-E-E-","L
16O6FFFFF8EEEEE8E-E-E-E-","L16O4V12A->CC
CC8CCCCC8CCCC","O4L16FA-A-A-A-8A-A-A-A-A
-8A-A-A-A-","","CSH8C8SH16SH16CH8C8SH16S
H16CH16SH16
200 PLAY#2,"E-8R8RR2","E-8R8RR2","O5C8<C
CC8CCC8CCC8CC","A-8CCC8CCC8CCC8CC","","C
4SH16SH16SH8SH8SH16SH16SH8CH16SH16
210 PLAY#2,"Q8{O4FF+GG+AB-B>CC+DD+EFF+GG
+AB-B>CC+DD+E}1","Q8{O3AB-B>CC+DD+EFF+GG
+AB-B>CC+DD+EFF+GG+}1","E-4":GOTO 30
```

MSX AUTO PLAYER※2　BY 山下 淳

```
10 _ MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 _ VOICE(@0,@3,@33,@2,@48,@23,@62,@24)
30 SCREEN 0:WIDTH 40:DEFINTA-Z:R=RND(-TI
ME)
40 PRINT" === MSX AUTO PLAYER Ver1.0 ===
":PRINT" 1. BIOS ROM (&H0000-&H7FFF)":PR
INT" 2. RAM        (&HF380-&HFFFF)":PRINT"
 3. V-RAM      (&H0000-&HD400)"
50 INPUT" SELECT No (1-3)";A
60 IF A=1 THEN DEF FNA(I)=PEEK(I):ST=&H0
   :ED=&H7FFF:SP=&H8
70 IF A=2 THEN DEF FNA(I)=PEEK(I):ST=&HF
380:EN=&HFFFF:SP=&H8
80 IF A=3 THEN DEF FNA(I)=VPEEK(I):ST=&H
0   :ED=&HD400:SP=-&H8:SCREEN8:FORI=0TO2
55:LINE(I,0)-(I,212),I:NEXT:FORI=0TO212:
LINE(0,I)-(255,I),I,,XOR:NEXT
90 FOR I=ST TO ED STEP SP
100 A=FNA(I  )¥3
110 B=FNA(I+1)¥3
120 C=FNA(I+2)¥3
130 D=FNA(I+3)¥3
140 E=FNA(I+4)¥3
150 F=FNA(I+5)¥3
160 G=FNA(I+6)¥3
170 H=FNA(I+7)¥3
180 PLAY#2,"T200L64N=A;","T200L64N=B;","
T200L64N=C;","T200L64N=D;","T200L64N=E;"
,"T200L64N=F;","T200L64N=G;","T200L64N=H
;"
190 NEXT
200 RUN
```


●FMパック・特別参加賞／「センサーキッド」＝〈北海道〉川本健二〈岩手〉大川智久〈神奈川〉大沢美穂／「希望のゲーム」＝〈北海道〉新家和美・黒木政貴・真鍋博史〈東京〉会見達也〈大阪〉志賀正和／「テレカ」＝〈北海道〉関口晃司〈石川〉渡海香和〈東京〉遠藤民雄〈神奈川〉鈴木朝雄・草薙昭彦〈大阪〉松井敦〈京都〉川口正昭・瀬戸直樹〈兵庫〉渡部斉〈福岡〉木村義孝※「希望のゲーム」に当選された方にはのちほど往復ハガキでゲームタイトルをお聞きします。

情報おもちゃ箱 FFB（ファン ファン ボックス）

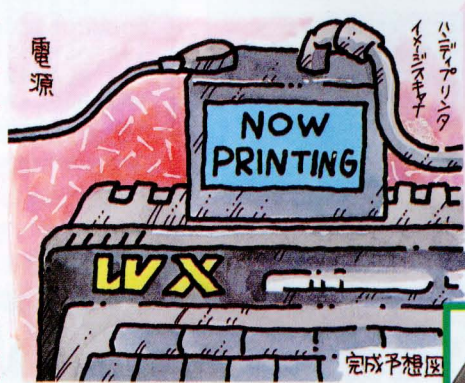
どういうわけか今月は7ページもある、情報満載フルコース

どんどん本格的になってくる MSXワープロの周辺

MSXでやりたいことは、というアンケートでいちばん多いのはやっぱりゲーム、そしてプログラミング。でも、これから伸びそうなテーマの1つに、ワープロがある。ただ、ワープロをやるにはプリンタは必需品だ。

ワープロ内蔵のMSX2+、FS-A1WXを出したパナソニックは、最近ワープロの周辺に力を入れている。

まず、スタンダードな商品としては24ドットの熱転写／感熱漢字プリンタFS-PK1。印字スピードは毎秒25文字。JIS第2水準までの漢字を印字できる。これで4万2800円。

➲ハンディプリンタやイメージスキャナが使えるようになるIFカートリッジFS-IFA1完成予想図。アプリケーションソフトの入ったディスクがついてくる。これのおかげでMSXワープロの世界も本格的になる

楽しくなってしまうのは、いろんなところにプリントできるハンディプリンタ（1万6800円）とイラストなどを取りこむイメージスキャナ（2万4800円）。これはじつはパナソニックの出しているU1シリーズという高級ラップトップワープロ用のものなのだが、12月に発売されるIFカートリッジ（価格未定）を使ってMSX2／2+でも使えるようになる。

MSXのワープロ世界がこれでぐんと広がった感じ。さらに同じパナソニックからA1WXの内蔵ワープロと同じ機能のワープロソフトも出る。

※問い合わせ先＝松下電器・コンピュータ事業部☎06-908-1151

➲いろんなところにプリントできるハンディプリンタFW-PU1B

➲イラストなどをそのまま読みとってくれるイメージスキャナFW-RSU1W

➲適度な値段の24ドット熱転写／感熱漢字プリンタFS-PK1

冬のイベント

今年の年末、また全国各地で楽しいイベントがある。行かなきゃそんだ。だってタダで楽しめるんだもん。日程と場所は右の表を参照。

イベントのタイトルは「THE NEW MSX FAIR」、あのMSX2+とその対応ゲームの威力を思いきり知らしめてしまおうという願ったりかなったりのイベントなのだ。展示の新作ソフトを思いきり遊んで、盛りだくさんのステージを楽しんで、記念品までもらえる。主催は、T&E、コナミ、パナソニックの3社。ほか、有名ソフトハウス14社が協賛。Mファンも参加するぞ。

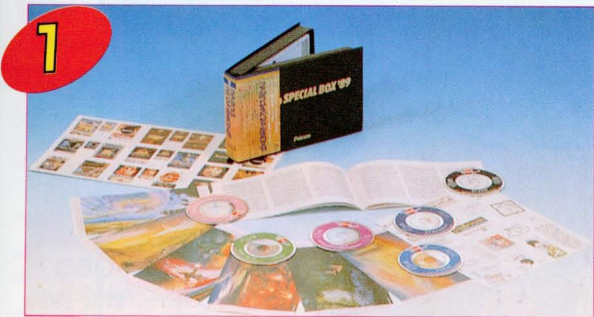
日程	地区	会場	会場問い合わせ先
11/20	札幌	そうこ電器YES	☎011-214-2850
11/23	名古屋	栄電社・テクノ名古屋店	☎052-581-1241
11/27	福岡	ベスト電器・福岡本店	☎092-781-7131
12/4	広島	ダイイチ・パソコンCITY	☎082-248-4343
12/11	東京	新宿・スタジオアルタ	☎03-350-5500
12/25	大阪	ABC・エキスタ	☎06-348-0001
12/27	神戸	星電社・seiden三宮本店南館	☎078-391-8171

※開場時間は、東京のみ11時～18時、ほかは10時（札幌のみ10時30分から）～17時

●冬のイベント追伸情報／「THE NEW MSX FAIR」のステージではBIT2が『シンセサウルス』を使った作曲またはアレンジのコンテストをやる。コンテスト応募希望者は下記のあて先までディスクで作品を送ろう。優秀な作品には同社の新作ソフトをプレゼント、ほかにもいろいろプレゼントを用意してあるそうだ。しめ切りはとくにないけれど、イベントの日までにまにあわなければ当然ボツ。※あて先と問い合わせ先＝〒101 東京都千代田区神田佐久間町4−6斉田ビル303ビッツー販売㈱☎03−862−6886

●朝まで生エッチ①／十字軍のボスさん、エッチなほうが男はSEXYなので、どんどんエッチになろう。（埼玉・福原嗣夫）／ぼくのクラスには思いっきりエッチなやつがいる。そついは「エッチでなければ男じゃない！」と主張している。ぼくは妙に納得してしまうのだが。（群馬・小片尚志）／エッチな話題に走りすぎないで、みんなのためになるページを増やしてほしい。とくに趣味の悪い十字軍のボス。エッチしか頭にないのだろうか。（⇨）

MUSIC

遊び疲れたキミたちのリフレッシュタイムに最新GM情報

⬅ズラリとならんだ『ファルコム・スペシャルBOX'89』ミニCD6枚。12月5日が待ち遠しいなあ

ファルコム・スペシャルBOX'89（写真1）

発売予定日が12月5日に変更になった。当初より早くなったのはウレシイお知らせだね。内容は先月号で伝えた通り豪華だけど、特典もこれまた豪華。ファルコム・オリジナル新作ポスター（予約者のみ）、オリジナル・イラスト・カレンダー（6枚組）、ファルコム・ミュージック楽譜集など、全部で7つもある。8cmCDミニアルバム6枚組。予定価格は7800円。

（キングレコード）

交響曲「イース」（写真2）

『イース』IとIIを、4楽章からなる本格的な交響曲にアレンジしたGM集。ジャケットもキレイだけど音のほうも最高。価格はLP2800円、テープ2800円、CD3000円。

（キングレコード）

ドラゴンスレイヤー伝説（写真3）

DATAMシリーズ第4弾。日本ファルコムの『ドラゴンスレイヤー・シリーズ』I～V（ザナドゥ、ソーサリアンなど）のGM集。英語でのナレーションがついていて、音楽も全編を通しての物語形式をとっている。初回特典としてドラゴン・スレイヤー・スペシャル・ロゴ・ステッカーが用意されている。11月25日発売予定。テープ2800円、CD3200円。

（ポリスターレコード）

J．B．ハロルド・サウンド・コレクション

リバーヒルソフトのJ．B．ハロルド・シリーズGM集。『マンハッタン・レクイエム』、『殺意の接吻』、『殺人倶楽部』のオリジナル・サウンド全曲と、アレンジバージョンを3曲収録。12月21日発売予定。価格はテープ2500円、CD3000円。

（ポリスターレコード）

オール・サウンド・オブ・ファイナルファンタジー

『ファイナルファンタジー』IとIIのオジナル・サウンド全曲と、アレンジ組曲2曲収録。12月21日発売予定。価格はテープ2200円、CD2500円。

（ポリスターレコード）

究極TIGER

11月21日発売予定。価格はテープ2500円、CD2800円。

（ポニーキャニオン）

ファミコンジャンプ～G.S.M.(FC)BANDAI1～

ジャンプのおなじみキャラクタたちが登場する『ファミコンジャンプ』のGM集だ。発売日、価格とも未定。

（ポニーキャニオン）

※ポニー情報／無料レンタル・ビデオ・マガジン『デジタル・ビデオ・プレス』創刊！

なんと、無料で借りられるビデオ・マガジンができた！　内容は、アーケード、パソコン、ファミコンなどのゲーム新作情報や、映画情報、サイトロンレーベル情報などとなっている。すでに、レコード店、ビデオ店、ゲームセンターなどでレンタルを開始している。企画制作＝サイトロン・アンド・アート＋ポニーキャニオン

組曲／グラディウス・ファンタジア（写真4）

『グラディウス』IとIIと、MSX版『グラディウス2』の音楽をフルオーケストラで演奏。最近はクラシカルなGMが大人気。なんといっても壮大なゲームの世界には、空間の広がりを感じさせるオーケストラサウンドがいちばん似合ってるもんね。この1枚も、例外なくバッチリ大宇宙している。特典として、『グラディウス』IとIIのロゴ・ステッカー、『遥かなる宇宙へ…』完全スコア付き解説書が付いている。11月21日発売予定。LP3000円、テープ2500円、CD3000円。

（アポロン音楽工業）

※アポロン情報①／『コンピュージックCDミニアルバム』5タイトル発売

①オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇《アーケード版》
②オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇《MSX版》
③オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス《アーケード版》
④オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス2《MSX版》
⑤オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス《MSX版》

以上の5タイトルは、以前1000円テープ版で発売されたものの再編成版。中には、20分34秒というミニCD限界収録時間をフルに使っているものもある。特典として、全作品にステッカーが付いている。11月21日発売予定。価格は各1200円。

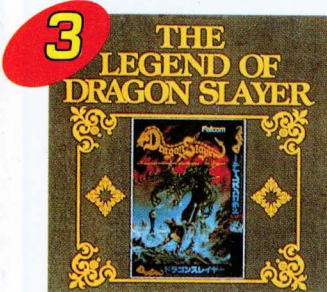
（アポロン音楽工業）

※アポロン情報②／「グラディウス・フェア」開催

11月21日～1月20日の期間に前記のグラディウス関連商品を買うとグラディウス2のポスター（B2判）がもらえる。さらに、期間中には全国7大都市でのイベントが企画されていて、東京と大阪ではライブ演奏もあるそうだ。

※問い合わせ先＝アポロン音楽工業☎03-353-0191

――GM集の魅力はやっぱりアレンジバージョンにあると思う。だけど、GMはアレンジすると良いも悪いも目立つから、オリジナルの質ができあがりを大きく左右することになる。こう考えると、日本ファルコムやドラクエのGMが人気を博しているのもうなずける気がする。それにしても、最近のGMはガンバっている。

しつもんでんかより

●十字軍はへんたい／プルルルー「はい、インターメディアです」『十字軍のページは最近ちょっと問題があると思うのですが……』「具体的にいうとどういったことですか？」『ここのところ（7月号～）エッチゲームが必ず、のぞき穴のはじめにあったりして……もっとまともなものをやってください』「たとえば、どういったものがまともだとお考えですか？」『えーと、わたしの友人なんかイースIIのリリアちゃんの写真が1枚もないと怒っていました』「すると、女の子は脱いでいなくてもいいぞということですね」『そうですね、かわいければべつに脱がなくても……』☆でも、ブスでもいいから脱いでくれという人もいるようです。（F）

アンケートハガキより

●朝まで生エッチ②／（⇨）それ以前に読者のことを考えてほしい。「エッチは読者のため」といって、自分のエッチを読者になすりつけるのはやめてほしい。（広島・赤木望）⇨この長いメッセージを書く労力。ここまで話がふくらむのはほとんど「朝まで生テレビ」ではないか。そんなこと真剣に考えてもしかたないよ。「エッチ」ということばを何度も使うほうがわたしは恥ずかしいぞ。スケベも男が正常という証拠。スケベで異常なやつも多いが。（バ）

●ドラクエの実写ビデオ追伸情報／11月20日から、新宿ヨドバシカメラなど都内約19店のレコード屋さんで予約受け付け。予約すると先着7000名にドラクエコンサートの招待券をもらえる。このコンサートは、12月4日にNHホール（千葉県浦安市）で行われる予定で、ビデオの完成試写会とアレフガルド交響楽団の演奏を楽しもうというもの。※問い合わせ先＝CBSソニーグループ☎03-266-5834

VIDEO ドラクエの実写ビデオの撮影現場をのぞいてみた

日本全国が熱中したドラゴンクエストが、なんと実写ビデオになってしまうのだ！ その名も『ドラゴンクエスト・ファンタジアビデオ』。アニメじゃないところがなんだかしらないけどすごい。

監督は赤井孝美という、知る人ぞ知る『DAICON FILM』で活躍していた多才な人。音楽はもちろんすぎやまこういちとアレフガルド交響楽団。ロトのテーマなどの名曲が9曲流れる。音楽も楽しみだ。

内容はドラクエの世界を描いたイメージビデオのようなもので、勇者（主人公）が仲間を見つけ武器やアイテムをやがてそろえていき、竜王の城へ向かって竜王を倒す。主人公3人は子役（写真）、敵はハリボテやぬいぐるみを、街の外景はロンドンで撮ったものを使う予定。街の人や武器屋の主人なども出演するが、もちろんセリフはない。そんな実写と効果のアニメーションを合成して製作するそうだ。

早く見てみたい！

発売は12月21日の予定。ベータ／VHS＝4,800円、45分、カラー。

※問い合わせ先＝CBS・ソニーグループ☎03-266-5834

⬅武器屋のシーン。セリフも説明もないけど、ちゃんとそう見える

⬆勇者、王子、王女の3人。アイテムも武器も完全に装備している

➡竜王の頭のハリボテ。この上に主人公が乗ってやっつけるらしい

新製品 三洋電機 アナログRGBディスプレイ

MSXが2、2+と機能アップしてきたからには、ふつうのテレビにRFでつないで使うというのもだんだん時代おくれになってきた。やはり、パソコンはRGBで使いたい。というわけで、各社からMSX用のアナログRGBディスプレイが発売されているが、3大MSXメーカーの1つ、三洋電機からもMSX用14インチRGBディスプレイCMT-A14F1が11月21日発売される。MSX用のアナログRGBケーブルも付属して、価格は6万4800円。画面の角度を見やすいように変えられる構造になっていて、FM音源がよりきれいに聞こえるよう、スピーカーも大型のものが内蔵されている。

ちなみに、MSXには関係ないが、ほかのデジタルRGBのパソコンなどでも使える。

➡三洋電機らしいシンプルで上品なデザイン。MSX2／2+のグラフィック機能が生きる画質のよさも売り

新製品 CRTフィルター 新発売・半額キャンペーン

⬆フィルターのかかっているところと、そうでないところを比べてみよう

ブラウン管のことを専門用語でCRTという。CRTの光が目によくないのはもう常識だが、目に向かって針が飛んできたり毒が吹き出したりするわけではないので、ふだんはあまり気にしてない人が多い。しかし、たとえばプログラマやオペレータなどにとってはかなりの大問題。そこで使われるのがCRTフィルターだ。

サンクレストから新発売の「CRTフィルター101」は、画面に外の光が映りこむのを防ぐノングレア加工をほどこしたタイプ。し害な紫外線もほぼ100パーセントカットし、ほかの余分な光も吸収して画像を鮮明にしてくれる。また、マジックテープでディスプレイに取り付ける方式なので着脱もかんたん。

サンクレストでは新発売を記念して、半額キャンペーンをやっている。14インチ、15インチ用でサイズは262×330（mm）。定価9800円を4900円で購入することができるのだ。

※問い合わせ先＝㈱サンクレスト☎06-720-7759／申しこみ先＝東京☎03-818-5511（10時〜18時）、大阪☎06-303-4152（9時〜19時、ただし祭日は18時まで）

しつもんでんわより

●初歩のファンダムIV／『11月号の非道の拳というプログラムでエラーがでるんですが……』「何というエラーですか?」『えーと、それが……"やーい、エラーだ"というエラーなんですが』「そういうときは、"ちがうもん"と打ちこんで画面をクリアしてください」『あの、今のはウソです』「こっちもウソです」『ほんとうはキャラクタが変になっていてなんのエラーかわからないんです』「そういうときは、いったん画面をスクリーン文でクリアしてから、PRINT ERL；ERRと打ちこむとエラーの出た行とエラー番号がわかります」『そうですかどうもガチャン』☆あ、エラー番号の意味は、マニュアルで調べてくださいねー。（F）

●心のともしび／編集部のみなみなさま、ここに私がMファンを思う気持ちを和歌で示そう。「かくとだに／昨日も今日も／つかぬ恋／花咲く君を／耐え忍ぶかな」訳：こんなにもあなたを思っていますのに昨日も今日も実らぬ恋。まばゆいばかりに輝いていらっしゃるあなたをかげながら思う私でございますよ。各句の頭に「かきつばた」が配されている句です。⇨キミたちに／昨日も今日も／死ねと言われ／こんな毎日／耐えられないぞ／バボ。

新製品

ついにその姿を現した16ビットゲームマシン メガドライブ

⇧幅280×奥行き212×高さ70(mm)。厚みをのぞけばMファンていどの大きさ

MSX2+の発売によって活気づいているMSX界を横目に家庭用ゲームマシン界の動きをのぞいてみると、こちらもかなり騒がしいようす。その原因は、セガの16ビットゲームマシン「メガドライブ」(2万1000円)。

このマシンには、2つのCPUが搭載されている。1つは、あの有名なX68000に使われている「68000」という16ビットCPU。もう1つは、MSXでおなじみの8ビットCPU「Z-80A」だ。とにかく速い68000にグラフィック処理、落ちつきのあるZ-80Aにサウンドの処理と、CPUの個性にあわせて役割分担させることで、処理速度の向上を実現している。

スペックを見ると、ツインスクロールと縦横分割スクロール機能、1画面に80個同時表示可能なスプライト、PSG3音+1ノイズ+FM音源6音+PCM音源1音の10重和音サウンド……などなど書ききれないほどの豪華さ。これならちょっと浮気も許されるのでは。

発売予定のゲームタイトル

⇧ゲームの画面を見ればすごさがわかる。上はソフト第1弾『スペースハリアーII』

⇧『サンダーブレード』。セガの体感ゲームはみな移植されてしまうのか

⇧『獣王記』。遠くの背景と近くの背景ではスクロールスピードが違う

SHOW

新作ゲームが、びっちりならぶAMショー

⇧ナムコの新作『メタルホーク』。このゲームによって同社も本格的に体感ゲーム開発に乗り出した

⇧コナミの『ホットチェイス』。同社が大型ゲームマシンを発表するのはしばらくぶり

⇦セガの意欲作『スーパーサーキット』。プレイヤーはボックスのなかでラジコンカーを操縦し、ディスプレイにはラジコンカーに搭載されたカメラからの映像が映し出される。斬新なシステムは体感ゲームのセガならでは

最近、MSXのゲームもゲームセンターからの移植版がかなり多い。これからどんなゲームが移植されてくるかをさぐるべく、10月5、6日に東京流通センターで開催された第26回AM(アミューズメントマシン)ショーに足を運んだ。

その日、会場は巨大ゲームセンターと化していた。さまざまな思惑を持った業界関係者にまじって、ゲームオタクもしっかりいた。外人さんはいるわ、ハデなファッションの人はいるわでまさに人種のるつぼ。

そのなかを泳ぎまわっての結論。業務用ゲームマシンの流行は、MSXには移植できそうにない大型の体感ゲームのようだ。各社趣向を凝らしたニューマシンを発表して、それぞれのパワーを見せつけていた。

⇧タイトーの『トップランディング』。旅客機着陸シミュレータ。現職のパイロットもほめる完成度

⇧タイソンのような人形をほんとうになぐって遊ぶ。メーカーとタイトルをメモするの忘れました

⇦タイトーの『チェイスHQ』。車で逃走する犯人をポルシェで追跡するカーチェイスゲーム

しつもんでんわより

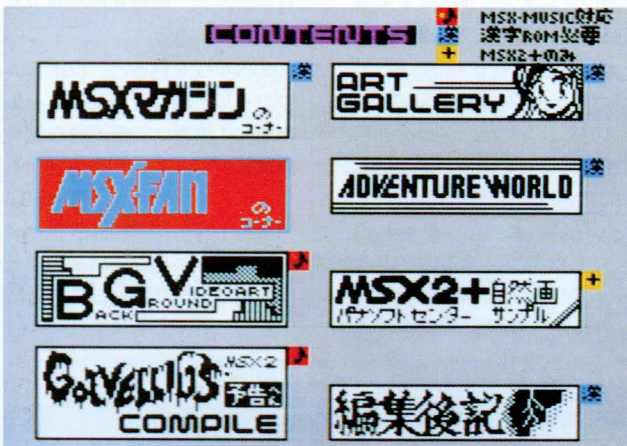
●逆しつもん電話／編集部のSはソニーのメンバーシップゴルフの担当であった。事件は彼がお客様窓口に電話をかけたことから始まった。「もしもし、ソニーさんですか。申しわけありませんが、メンバーシップゴルフについておうかがいしたいのですが……」Sは自分の所属も名前も名乗らなかった。『え～、申しわけありませんが、まだ発売されていないゲームについてはお答えできません』Sはあわてた。「そ、そこをなんとか！」ソニーは冷たく『だめなものはだめです』Sは絶望して電話を切った。☆彼の敗因はソニー本社の電話番号を知らなかったことと、自分がMSX・FANの編集者だということを名乗らなかったことだ。(F)

●さよーなら応援団①／『MSX応援団』が10月号で終わりました。これでやっとMファンとテクポリだけの購読で、ソフトなんかを買うお金がためられます。(愛知・加藤慶尚)／哀しいかな、応援団がなくなった。あいまいな編集ポリシーがいけなかったのか、年齢層の捉え方がいけなかったのか。編集部の変わったMマガも同じに見えた時期があったが、現在はなんとか……といったところ。まあ、2誌時代になりますが(⇨)

プレゼント係より ●住所不明者／1月号にご当選の北海道苫小牧市の新田紳治さま、至急編集部プレゼント係までご連絡下さい。●プレゼント発送状況／1周年プレゼントのコナミのソフト、8月号発表の「谷川浩司の将棋指南Ⅱ」はもう少し時間がかかります。なお、発売後間もないソフトはある程度時間を必要としますので、あらかじめご了承ください。大変申し訳ありませんが、今しばらくお待ち下さるようお願いします。くわしいことをお知りになりたい方はお電話で。

しつもんでんかより ●抜忍ねえちゃん／『あの、先日ファンダムの質問に答えていただいた者ですが、無事プログラムが走りました。ありがとうがざいました』若い女性の声に喜ぶてじなし（証言その1）。「あ、それはごていねいに、とりあえずおめでとうございます」そういったてじなしの顔はにやけていた（証言その2）。『ありがとうございます。じつはわたし7月号の十字軍新コーナータイトル未定で掲載された者なんですが……』「ああ、抜忍の方ですね」『はい』「希望ゲームはお決まりですか？ 住所と電話番号もお願いします」希望ゲームを聞くとみせかけて、住所や電話番号を聞きだすてじなし（証言その3）。☆彼は愛に飢えている25歳独身であった。（F）

WHAT

ディスクステーション創刊号で騒ぎが起きた Mファンタイトルの超常現象

↑『ディスクステーション創刊号』の2枚目のディスクの目次画面。ここでMSX・FANのページを選ぶと、MSXはMファンカゼをひく

■超常現象についての証言

「てめぇこのやろおっ!! ディスクステーションでやりやがったなっ!! ブキミなプログラム入れやがったろぉ。リセットかけてもMSX・FANがたちあがるし、電源切って入れなおしてもたちあがるし、ディスク抜いてなにやってもMSX・FANが出るじゃねーか。F1XDがツブれたかとビビッてしまったじゃねーの!! コンセント抜いて電池もはずして5、6分ほっといてからたちあげると、ちゃんとDisk BASICになったからいいけど。いったいなんなんだよアレは!! おもしろいじゃないかっ。ぜったいタネアカシしろよなー、っとにもー!!」（京都府・池田克也／11月号のアンケートハガキより）

■超常現象はMSXのカゼ

こういう投書や電話がMファン編集部やコンパイルにあいついで大騒ぎ。じつは、Mファン編集部は『ディスクステーション創刊号』で、MSXにカゼをひかせるプログラムを仕組んだのだ。「超常現象と呼んでください」（担当者談）。Mファンカゼにかかるとリセットしても電源をちょっとのあいだ切っても、連続写真のようにMファンのロゴマークが現れるようになる。そのため、自分のMSXがMファン専用マシンにされてしまったと思いこんだユーザーが多かったようだ。「ごめんね」（担当者談）。

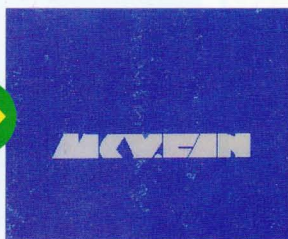
最近、新聞などで話題になっている「ウィルス」と似ているがちょっと違う。ウィルスは悪質な犯罪だが、Mファンカゼは軽いおチャメ。しばらく電源を切って休ませてあげれば、ちゃんともとにもどるのだ（電池をはずす必要はない）。ただし、電源を切っている時間が短いとカゼはなかなか治らない。機種によっては電源を切ってほかのゲームを遊んだあとでも、風邪がなおっていないことだってある。まあ、電源を2分以上切っておけば確実に治る。正直な話、そんなに強いカゼになるとは思っていなかったのだけどね。

■しつこいRAMがこじらせた

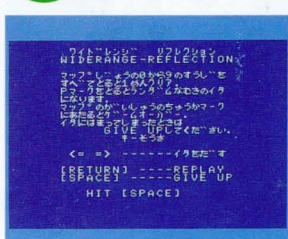
では、Mファンカゼはなぜ起こるのか。まずは下のイラストを見てほしい。左側の手前にある2つのLSIがRAMだ。MSX2のばあい、64Kバイト以上あり、このうち、32Kバイトぶんはふつうあまり使われていない。Mファンカゼは、この使われていないRAMに入りこんで、ROMカートリッジのふりをするので、MSXはROMカートリッジを差しこまれたのとそっくりの状態になってしまう。

「RAMなら電源を切れば中身が消えるはずだ」という一般常識は正しいが、じつは正確にいうと「しばらくすれば」が抜けている。機種によっても違いがあり、とくにF1XDやA1FのRAMはしつこく、1分くらい電源を切っていても消えない。このしつこいRAMのせいでカゼがこじれてしまったのだ。

ちなみに、あのMSX2+は絶対にMファンカゼにかからないことも判明した。ううむ、どこまでもスーパーなやつ。

↑最初は、突然リセットされて、MSXマークが出る

↑MSXマークに続きMSX・FANタイトルがわいてきて……

↑「X」の上下の突き出している部分が左右からピッと飛んでくる

↑Mファン製造工場の名前などがぼわーっと出てタイトルが完成

↑そしてゲームに。リセットしても最初からくりかえすばかり

↑イラストのモデルはA1F。左下に入っているRAMにMファンカゼが入りこむと、その部分がROMカートリッジのふりをするのだ。MSXは本物のカートリッジと思いこんでしまう

アンケートハガキより ●さよーなら応援団②／（⇨）妙な年齢別の方針協定なんかやらずに、本誌はがんばってください。（愛知・柴田弥司雄）／応援団を買いましたが、次の号から終わってしまった。かわいそうに。（広島・島生和正）⇨いいなあ、いくらわたしでも柴田のようなエラソーなことはいえないぞ。それにひきかえ、なんて気持ちのやさしい島生だ。そう思ったらマイクロデザイン社に亀屋万年堂のナボナや森の詩を送ってあげると喜ぶかもしれないぞ。（バ）

掲示板

●プレゼントがほしい人は、官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所（郵便番号と都道府県名も）・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー④なにかおもしろいこと、以上を明記の上、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、ご意見、ご希望など掲載可能なありとあらゆるものも募集中！ イラスト掲載者は全員に、それ以外の掲載者は、おもしろかった人に特製テレカを進呈！

BEST 10 ベスト10速報

さあ、ゲーム小僧の参考資料「ベスト10速報」をどうぞ／

まず、「売りあげベスト10」。やっぱりきたか／　と、いうわけで『ディスクステーション創刊号』が第1位。これは、品不足解消で健闘した2位の『FMパック』のじつに5倍も売れている。発売後すぐに3位につけるという快挙をみせた『マイト・アンド・マジック』は、10月16日以降『グレイテスト・ドライバー』『ラスト・ハルマゲドン』とともに三つ巴の激戦をくりひろげているということで、来月の集計が楽しみだ。

「おもしろかった10」では、5位『信長の野望』についておもしろい情報が入っている。先月の「売りあげベスト10」で圏外落ちした原因が品不足だったのだ／　それも解消されたのか、今月は20位につけているし、返り咲きがあるかも……。

アンケート調査結果 次に買いたい10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ディスクステーション創刊号
2	—	FMパック
3	—	マイト・アンド・マジック
4	—	めぞん一刻〜完結篇〜
5	—	シンセサウルス
6	—	ウイングマン・スペシャル
7	—	F-15ストライクイーグル
8	—	アルギースの翼
9	7	パロディウス
10	2	イースⅡ

（10月15日調べ）

アンケート調査結果 おもしろかった10

順位	前回順位	ソフト名
1	1	イースⅡ
2	2	ハイドライド3
3	4	イース
4	3	THEプロ野球 激突ペナントレース
5	5	信長の野望《全・国・版》
6	6	グラディウス2
7	8	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
8	7	F-1スピリット
9	9	三国志
10	—	パロディウス

（11月号アンケート調べ）

SHOW エレクトロニクスショー

10月6日〜11日に、東京晴海の見本市会場で「エレクトロニクスショー'88」が開催された。このショーは、電子部品から電気製品までの幅広い意味でのエレクトロニクスに関する見本市なんだ。やっぱり、ハイビジョンや衛星放送がめだつ中で、MSX2+を展示していたのがソニー。お客さんに、自然画や縦横スクロールについて説明をしていた。ソニーはほかに8ミリビデオカメラの貸し出しもやっていて、これはかなりの盛況。行列ができていたのだった。

←ソニーはMSX2+を展示していた

←エレクトロニクスショーの看板

→話題のハイビジョンの展示。おお、パナソニック

まじめ ソニープログラミング教室

HB-F1XDJ（ソニーのMSX2+）に付属の"ゲームプログラミングツール』を使い、ゲームの作り方が学べる「ソニーゲームプログラミング教室」が下記の通り開催される。

●対象＝中学生以上。初級と中級の2コース　●定員＝両コースとも20名　●場所＝下の表参照　●開催時間＝初級・13時〜15時／中級・16時〜18時。ソニー開発社員による講義終了後、自作ゲームの入ったディスクがもらえる。●会費＝無料

日程	会場
11／12	●仙台／庄子コンピュータ中央店●仙台／デンコードー
11／12・13	●東京八王子／ムラウチ
11／19・20	●旭川／そうご旭川店●福岡／ベスト福岡
11／26・27	●札幌／九十九電機札幌店●岡崎／ジャスコ●広島／ダイイチ
12／3・4	●大阪／上新三宮一ばん館●豊田／ジャスコ●名古屋／システムイン吉野

※詳しくは、直接お店まで問い合わせてください。

プレゼント さあ応募しなさい

●和知電子機器より
①『画楽多』（MSX2専用／VRAM128K／ROM）……5名様。新発売のCGツール、内容は来月号で紹介する。

●ゼネラルプロダクツより
②『ドラゴンクエスト』のジグソーパズル……1名様。42ページのビデオの制作発表会に行ったらもらっちゃった。1個しかないけど、読者にあげる。

●編集部より
③『ファンダムライブラリー③』のROMと本……3名様
④『ゲーム十字軍 Vol.1』（単行本）……3名様

●アポロンより
⑤テープ版『組曲グラディウス・ファンタジア』……5名様

●キングレコードより
⑥LP版『交響曲「イース」』……5名様

①
③
②
●ポリスターレコードより
⑦CD版『ドラゴンスレイヤー伝説』……3名様

しめ切りは11月30日必着。発表は、1月8日発売の2月号の欄外で。応募方法は掲示板参照。

●五輪の楽しみ方／やはり女子体操はいい。とくにルーマニアのドブレはかわいいし、色っぽい。日本の森村や真田もいいが、緑のレオタードは色気がない。思いきり足を広げてくれるのはいいが、やはりルーマニアのように白いのがいいぞ。いや―五輪はエッチでいい。（神奈川・笹井進也）⇒五輪といえば鈴木大地。宝塚の姉夫婦のインタビューで、義兄が「自分が金メダルを取ったような気持ち」といっていたが、あつかましいぞ。（バ）

FFB12月号 ▶応募券◀

おはなしこんにちわっ

●バボさん、性格変わったみたい。かわいそうな人にテレカをあげるし、バボ死ねってのも少なくなったし、いい人になったでしょ。(宮城・後藤道彦)

それは「死ね」というハガキを載せないだけだが、ほんとうにいい人になったので悩みに答えよう。

●悩みです。とってもかわいい子に電話で告白されたんです。で、デートに誘われたんですけど、こういうとき、どうしたらいいんですか。(埼玉・鈴木大輔)

デートすればいいんじゃない。

●車のことしか頭になくて、市販のゲームで遊ぼーといっても、ノッてくれなかった彼が、ファンダムのゲームだけはなぜか喜んでいっしょに遊んでくれます。男の人って不思議ねと思ったりするこのごろ。彼23、私21、世は平和。彼とモニター向かう幸せよ。人生は愛で輝く。(北海道・瀬川喜子)

フッ、そう思っているのは今のうちだけさ。人生は蛭子能収のマンガのように一瞬にして変わるのだ。親子3人が楽しく釣りをしていても、次のページでは釣った魚に食あたりして一家全員死んでしまうのだ。釣った魚と幸せは紙一重じゃあないか。よくわからないが。

●家には左卜全の『老人と子供のポルカ』があります。見つけたときは大笑いでした。(愛知・安江尚紀)

わたしの家には、三波伸介さんお気に入りだった演歌の天才少女"松本結香"の『モダンおじさんと孫』があるが、高橋慶彦の『うわさのセクシークイーン』もあるぞ。なぜか、『王貞治物語』も。恥ずかしいぞ。

●「ぜいたくは敵だ」というのはよく聞くが、「貧乏は味方だ」というのは見たことも聞いたこともない。(群馬・年賀の田中)

そういえば、「借金も財産のうち」というが、借金で幸せになった人を見たことも聞いたこともないぞ。

●ぼくのうまいものベスト1。カラシ明太子を火であぶったものを白いご飯でいただく。(岡山・加藤正志)

長い手紙の一部を使わせてもらったぞ、加藤。しかし、その「いただく」というのは若くない。まるでそれが泉ピン子であろうと赤木春恵であろうと杉村春子であろうと、ご飯を作るときはかならず「何かこしらえるわね」といわせてしまう橋田壽賀子ドラマに似ているぞ。長くなって申しわけない。

●テクノポリスの広告マンガはおかしい。次号を待てとか、次号につづくなどといいながら、つづきを見たためしがないぞ。(神奈川・安岡若久)

だから、いってるじゃないか。いいかげんな業界なのだ。キミの顔にメガネとチョビヒゲをつけて、業界人にしてやるぞ。

ところで、♪ちゅるっちゅっちゅバーモント、のCM作曲者が野村義男だと教えてくれた岡山県のバボの弟子くん! テレカはおまえのものだ。くれてやるぞ。

⇧千葉・菅原由行⇨いい女をGFにしたら、現れた妹がもっと美人ででかパイだった……というよーなもの。キミたちの気持ちはよーくわかるが、これを見た松下電器のH氏が「家に火をつけてやる!」といっておった

暮らしの適当手帖

12月のテーマ 謎の深夜番組群

●テレビに「深夜」はなくなった

自粛である。最近、もっとも目だった深夜番組は真夜中の二重橋だろう。といっても、学校へ行ってるキミたちには関係ない時間帯かもしれないが。

10月の改編でまた深夜番組が増えた。そのおかげで、ますます「深夜」が何時から何時までなのかわからなくなってしまった。ひとむかしまえの深夜といえば、あきらかに「11PM」であり、『タモリ倶楽部』や『グッドモーニング』であった。

テレ朝30分ものを観たあとはCNNか他局の「歌う天気予報」で幕を閉じるのが常であり、それ以降もやっているのはテレビ東京の時代劇だった気がする。それが、ここのところ深夜番組は「深夜」の境目をなくし、岡部まりという夜専門のタレントまで生んでしまった。

●激動の深夜番組時代史

思えば4年まえ、『オールナイトフジ』があたったのを機に、土曜深夜戦争というのが起こる。日テレの『海賊チャンネル』は"お灸タイム"、テレ朝の『ミッドナイト六本木』は、すがも美容院院長の"マッサージ界のゴールドフィンガー・ドクター荒井"という名物を生み出し、TBSは『ハローミッドナイト』で、せっかくテレビ出演を決意した松山千春をただの髪の薄い田舎者にしてしまった。そのあとは、ドクター荒井も神経性過労でダウン、松山千春が横山やすしになり、テレ朝30分ものがそっくり日テレに行ったりで、すっかりシラけてしまったものだ。

そうして深夜に対する執着がなくなりかけたころ、テレ朝の『朝まで生テレビ』が登場した。そして、フジのJOCX-TV2が始まったりして、いつのまにか24時間テレビはあたりまえになってしまった。

映画もひと晩に何本も見られる。『白バイ野郎ジョン&パンチ』も元気だ。オールナイトフジも主婦やタレント予備群から、また女子大生へともどったし、アミューズ総出演の『土曜深夜族』も明るくていいではないか。ふたたび深夜が盛りあがるのではと思わせるものは十分あった。が、いけないのは、テレ朝の『プレ・ステージ』だった。毎晩、朝まで討論すればなんでもあたるとは思っていないだろーが、やってることは同じような気がするのはわたしだけか。毎晩ひとつのテーマをたくさんのパネラーで討論し、浮いているのは構図かずおで、テレビ東京かと思わせるのはなぎら健壱である。ある日のテーマは「無人島でキャンプ」。テレビ欄のなかでは『英語会話I〜お刺身食べられます?〜』と同じニオイがしないでもない。まったく穴があったら入れてやりたい。

●時代を先取りした、だれも知らない番組

ところで、深夜戦争が始まるまえに終了してしまった、当時では珍しいオールナイト番組が4年まえにあった。なんと12チャンネル、金曜夜の『FAN-TV』がそれだ。対談や相談室など内容は地味で、いいかげん眠気を誘ったが、そのあと5時半からある『テレビ医学講座』の「肝臓」などの映像で冷静に目をさましたものだ。

しかし、つくづく惜しい局だ。やることはどこよりも早いのに、日曜深夜に『やまもりビデカラやっちゃおー』なんかやってるものだから、信用してもらえないのかもしれない。ちなみに『やまもり〜』の司会は横山プリンと高井ギャラ、リリアンという知らない顔ぶれだったのを覚えている。

関係ないが、自粛で紅白が今年はない。あっても見る気はないが、紅白がないということは『シオノギ・ミュージックフェア』でも見ないかぎり、菅原洋一を1年に1度も見ないということだ。いや、べつに好きではないが。

⇦和歌山・岡本浩幸⇩真実のバボはもっとホッペが大きい! ついでにいうと胸も大きい! こんど、バボのスリーサイズを誌上において公表することを私(野見山)の責任において約束しよう

⇦東京・山下剛⇩古いっ、古すぎるっ……といってもわからない人が多いだろうけど、どう見ても30年まえの手塚治虫ふう。MSXユーザーのなかにも、手塚先生は脈々といきづいているのね

★イラスト・評=野見山つつじ

アンケートハガキより

●もっとあつかましいぞ/全カラーで360円、毎月シール付き、景品付きCGコンテスト、ゲームミュージックソノシート付き、表紙を固くする、ファンダムハウス拡大、景品付きゲームアイデアコンテスト、年間講読者にもれなくテレカプレゼント、景品付きゲームクイズ、本を開くとゲームミュージックが流れる、表紙にホログラフ。以上が要望+提案です。(広島・中川昭徳)⇨ほんとうにあつかましいのはおまえだった。大地の義兄、許せ。(バ)

1画面プログラムが今回は9本。自動迷路プログラム❶AUTO MAZE(P47)、丸太を飛び越える❷LOG＆LOG(P48)、興奮の連続❸バドミントン(P48)、ノーテンキな横スクロール❹おーぼけーたの冒険〜旅立ち〜(P49)、射的ゲーム❺BAN BAN(P49)、記憶ゲーム❻おぼえてろよ(P50)、ただ見ているだけの❼呆然(P50)、似た文字判別訓練ソフト❽MOJI(P51)、逆転の発想❾パドルくずしV3(P51)。さらに、10画面をちょっと超えた本格シューティング❿FORCE BLADE(P52)もいい。もちろん、芸の細かい⓫ATTACK No.1(P53)、水道管ゲーム⓬WATER PIPE2(P53)、新種の盤ゲーム⓭桂馬跳び(P54)の、充実N画面トリオもおすすめ。今月は計13本なわけだ。

かってに迷路を作りあげ、かってに解いていく

AUTO MAZE (オート メイズ)

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY POTATO

リストは57ページ

なにごとであれ、他人が苦労している姿を見るのはどういうわけかおもしろいものだ。苦労しているのが人間だと、つい見るにしのびないという良心が出てしまうものだけれど、コンピュータならそれもない。

一見、迷路ゲームのように見えるこの鑑賞ソフトは、MSXが迷路を苦労して作り、それをまたMSXが苦労して解いていくという作業をエンエンくりかえすプログラムなのだ。

三途(さんず)の川にあるといわれる賽(さい)の河原では、死んだ子どもが、石を積んで塔を作り、作るはしから鬼にくずされ、また作り、またくずされ、また作り……をくりかえすといわれるが、まさに「賽の河原の石積み」(知らなかった人はおばあさんかお坊さんに聞けばわかる)をMSXで表現したようなプログラムだ。

そのうえ、迷路をかってに解きおわって新しい迷路を作るときはわざわざ色を変えるという、色気もある。

そのままにしていると、MSXはいつまでも迷路を作っては解き、作っては解きをくりかえすので、いやになったらCTRL＋STOPで終止符を打とう。

迷路をかってに作る

そして自分でかってに解く

この道は袋小路だった

あわてててもとにもどってやりなおし。どうやら今度はちゃんと正解の道をたどれたようだ

ゴールはいつも右下にある

また迷路を作る

果てしなく続く丸太をとんびとんびしつつ進む

LOG&LOG
ログ　アンド　ログ

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY YOSHIX

リストは58ページ

丸太が切れる！

そこでジャンプ

うまく着地。さらに続く

川に落ちるとゲームオーバー

レベル設定0ではこうなる

最初にレベルを聞いてくるので、0～5の数字で答える。小さいほど丸太と丸太のあいだにできる間隔が小さくなり、大きいほど広くなる。やってみればわかるが、間隔の小さいほうがむずかしい。数字とリターンキーを押してゲームスタート。

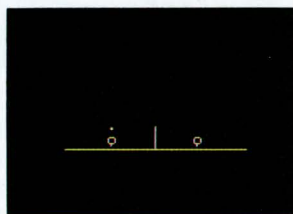
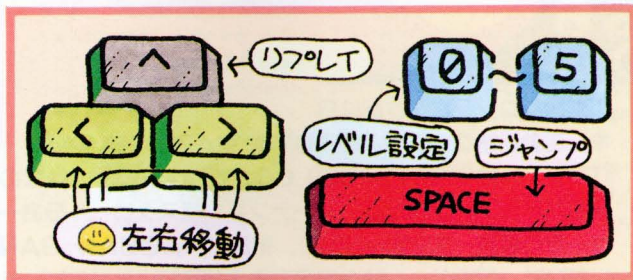
たぶん、ここは川だ。上流から丸太がどんどん流れてくる。なぜかこちら向きににっこり笑っている主人公は、小さなジャンプや大きなジャンプで、川に落ちないように丸太の道を進んでいく。ジャンプの大きさは、スペースキーを押している時間で変わる。チョン、なら小さいジャンプ、長く押していると自然に大きいジャンプになる。

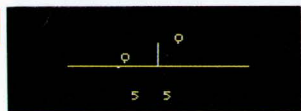
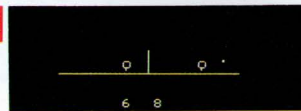
丸太の道をどこまで走れるか。

シャトルの動きの芸が細かいエキサイトゲーム

バドミントン

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY やすた

リストは60ページ

ゲーム開始のサーブ

飛びあがって打つとスマッシュ

シャトルは鋭く相手コートに

芸の細かい試合展開が楽しめる

名前のとおり、バドミントンのゲームで、2人対戦専用だ。

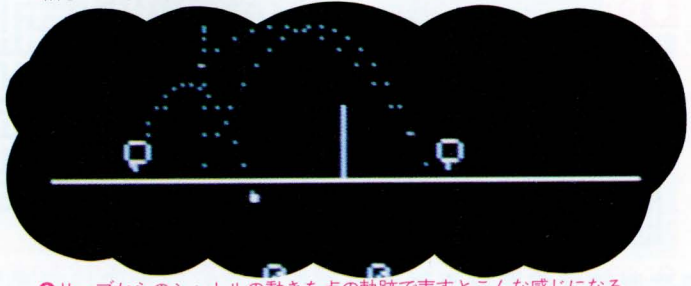
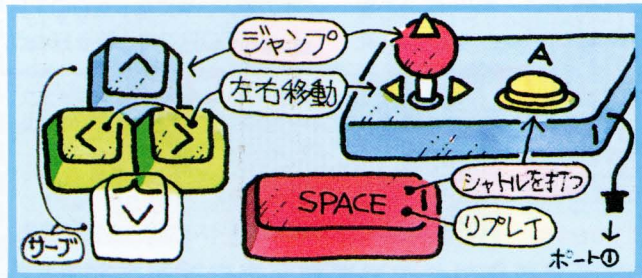
このゲームをプレイしていると、なんとなくコナミの名作スポーツゲーム『ピンポン』を思い出した。

このゲームも、あの名作ゲームと同様、プレイヤーはラケットだけ。そのかわり、2つのラケットのあいだを往復するシャトル(バドミントンで使うハネ付きの球)の動きがなかなかリアルで本気で楽しめる。

まずはサーブ。カーソルキー(ジョイスティック)のどれかを押すと、シャトルがあがる。このとき、下方キーだと相手コートの手前に落ちるショートサービスになり、後方キーを2回押してラケットの先っぽで打つと相手コートの奥深くに届くロングサービスになる。

レシーブでも、ラケットの前方で受けると遠くへ飛び、後方で受けると近くに落ちる。飛びあがってシャトルを打てば、スマッシュもちゃんとできる。

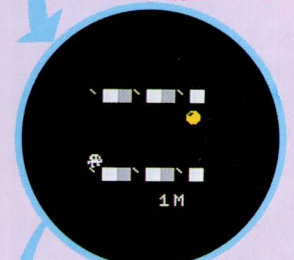
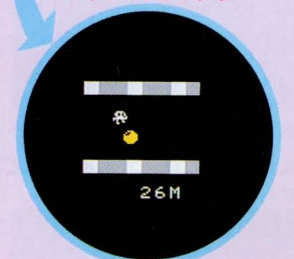
ところで、このバドミントンには、ちゃんとサーブ権というのがあり、サーブ権を持っているほうのプレイヤーがポイントを取ったときにはじめてスコアが増える。サーブ権のないプレイヤーがポイントを取ったときは、ただサーブ権が移動するだけでスコアにはならないのだ。

原則として15点取ったプレイヤーの勝ちだが、14対14になるとちゃんとジュースになるところも芸が細かい。

サーブからのシャトルの動きを点の軌跡で表すとこんな感じになる

カラフルボールをよけつつ大ぼけキャラが進む

おーぼけーたの冒険
～旅立ち～

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY つっちぃ

まず最初に天井と床用のキャラクタを置いてから

キャラクタの色を変えて天井と床らしくする

ゲーム開始。天井と床は左へ流れていく

おーぼけーた

右手と左手が上と下を向いている芸の細かい主人公

いちおうストーリーがある。「今から1か月ほどまえ、おーぼけーたは家を出た。どこかに自分の助けを必要としている人がいるはずだと思ったからだ。いっておくが、けーたは勇者とかそんなものではない。たんなる思いこみの激しいバカであった。『今日も何にもないのか』そう思ったとたん目のまえに見知らぬ洞窟があった。けーたは敵がいるとも知らずその洞窟に入っていった……」

ううむ。まあ、それはともかく、その洞窟では3種類のボールが現れる。それぞれ動きが違うのを見きわめて、ボールをよけつつ、右へ右へ(奥へ奥へ)と進むゲームだ。

進むたびに進んだ距離がメートルで表示され、けーたがボールにあたるといったん飛び上がって画面下に沈没してゲームオーバー。

リプレイするたびに天井と床のキャラクタの正体が現れるのがダサイようなかわいいような。

リストは61ページ

赤いやつ

赤いボールは直進してくる。天井にあたると等角度反射ではねかえる

やまぶきいろなやつ

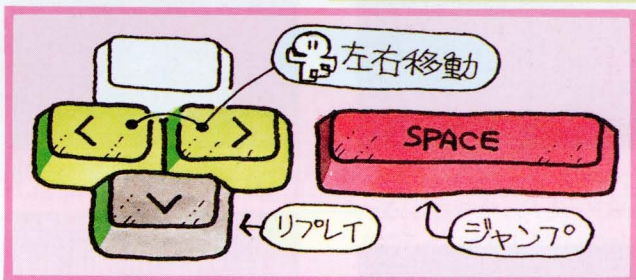
放物線を描きながら床でバウンドする。正直にいうとただの黄色

レモンイエローなやつ

放物線は放物線だが重力が逆方向に働く。正直な色は明るい黄色

射的は素敵だ、霧笛は詩的だ、秀樹はおできだ

BAN BAN (バン バン)

MSX2/2+／VRAM64K／1画面　BY 秋元慎一

時間制の射的ゲーム。

スコープをカーソルキーで動かして的を撃ち落とすゲームだが、スコープは、ただカーソルキーに対応して素直に動いてくれるわけではない。

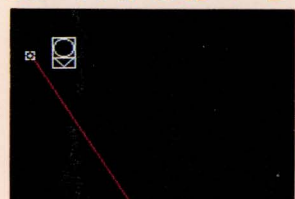
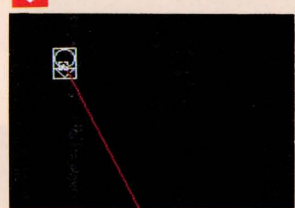
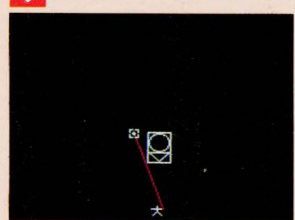
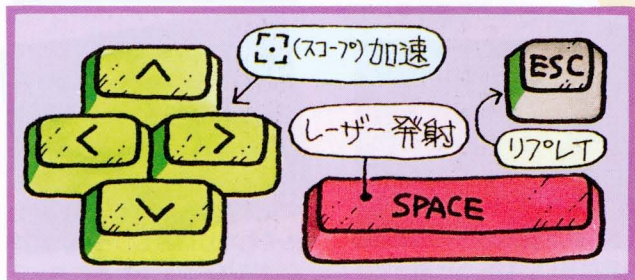
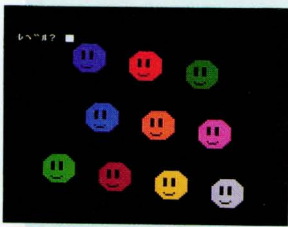
スコープの動きはいわゆる慣性がきいていて、いったん右方向のカーソルキーを押すとそちらにズズーッとスライドしていく。そこで下方向を押すと右下のほうへ動いていくことになる。右方向に動くのをやめてほしければ、左方向にある程度の力を加えなければならないわけだ。ただ、あまり加えすぎると今度は逆に左へズズーッとスライドしてしまう。実際の射的は、照準をあわせるのがむずかしいわけで、パソコンゲームでそのむずかしさを表現するとこうなるというわけだ。

さらに、的の現れ方がけっこうリアルだ。シャキインという感じで人の形(丸が頭、三角が体、のつもり)をした的が飛び出す雰囲気がよく出ている。

的は、頭(丸)の部分にレーザーを撃ちこめば消滅し、新しい的が暗闇の空間のどこかに現れる。次々に的を撃ち落としていき、1分たったらゲームオーバー。撃ち落とした的の数がスコアとなって表示される。

10点以下の得点しかあげられない人は、大地震が起きたときにはかならず逃げ遅れてしまうタイプだといえるだろう。

(スコープ)加速　ESC　レーザー発射　リプレイ　SPACE

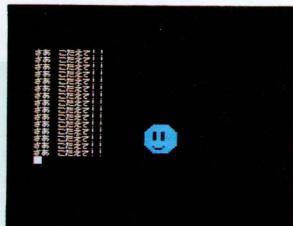
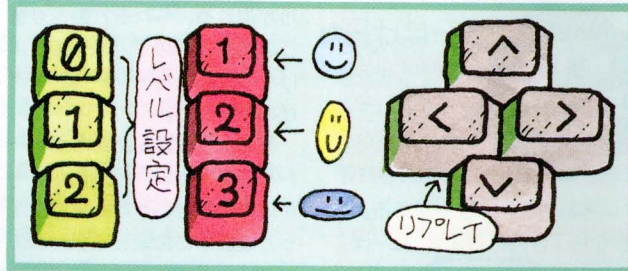
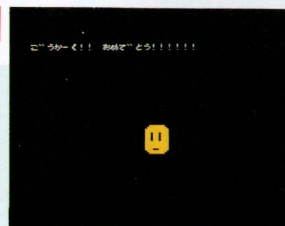
リストは62ページ

ああ、そっちじゃない！

よしよし、あったりー

そっちじゃないってば！

↑まず、レベルの設定

↑コンピュータの出題。「プ」

プ(プ)プピ(プピ)プピポ(プピプ)あ、間違えた

おぼえてろよ

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY 市村宣成

↑さあ答えなさい。「プ」

↑プピポプピピポピププピ……

↑15問連続正解で合格

リストは63ページ

確か10年以上もまえに、こういう電子ゲームがはやった。その名も「サイモン」というのだが、今でもあるのかなあ。

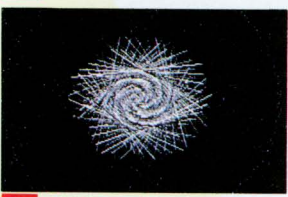
まず、レベルを設定。レベル0は音とキャラクタ付き、1は出題のテンポが速い、2は音がなくキャラクタだけの出題。

ルールは単純。コンピュータが「プ」なんて音を出しながらその音に対応したキャラクタを表示する。プレイヤーは、それをそっくりマネする。正解だと次に「プピ」と2つ出してくる。プレイヤーがマネする。すると「プピポ」と出題するのでまたそれをマネする……。以下、15音に達するまで続く。出題は、まえに出した音に1つ新しい音を加えるという方式なので、かんたんなような気がするだろうが、それがなかなか。「プピポプピピポピププポ」なんてのをくりかえしているうちに、つい間違えてしまうのだププポ。

不眠症や心因反応の人はこれを見て眠りなさい

呆(ぼう)然(ぜん)

MSX2/2+／VRAM128K／1画面　BY 釜淳司

↑宇宙の中心からジワジワ

↑ジワジワジワワッジワッ

↑完成。この形のうずまきがグルグル回転する

↑荒いパターンの例

どういうわけか、グルグルうずまいているものはじっと見てしまう。見ているとついつい口が半開きになり、よだれがたれて、目はうつろになる。

このプログラムに、呆然というタイトルがついたのは、たぶんそんなところが理由だろうが、いずれにしろ、グラフィックアニメーションタイプの鑑賞プログラムだ。最近、ファンダムではブーム。

RUNさせると、「コマカサ」を聞いてくる。数値は1から100までだが、小数点がついてもかまわない。この数値が小さいほど緻密なうずまきになり、大きいほどおおざっぱなうずまきになる。作者のおすすめは1.5で、左の3枚の写真はその数値でやったものだ。

細かさを設定しおわるとジワジワッとたくさんの線を画面の中央からぐるぐる回しながら引いていく。

設定した値が小さいほど待つ時間は長い。じーっと待って、やがて十分な量のうずまきができたところで、グルグルグルグル……。

あきたら、スペースキーを押すと、最初の細かさの設定にもどってやりなおせる。荒い設定もそれなりにおもしろい。編集部改造バージョンもあるぞ。

リストは64ページ

編集部改造バージョン

その1 時計もどき

↑設定値を5にしたパターン

その2 鼓(つづみ)もどき

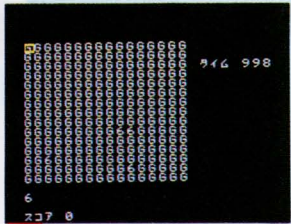
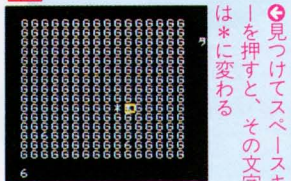
↑設定値を20にしたパターン

まぎらわしい文字を見つける目チカチカゲーム

MOJI

(もじ)

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY おじさん

リストは65ページ

混じった6を見つけ出す

見つけてスペースキーを押すと、その文字は＊に変わる

2面。；のなかの：を探す

見逃していた場合は「●」

むずかしい面の一つ。「あ」に混じった「お」を探し出す

「く」のなかに混じった「く」を探す。ううんまぎらわしいなあ

ぜんぶで22面もある文字探しゲーム。ずらりとならんだある文字のなかに、それとよく似た憎らしい文字(「スコア」の上に表示)がいくつか混じっているのだ。時間内に、その文字をぜんぶ見つけて、カーソルをあわせスペースキーを押して「＊」に変えるのが目的。GRAPHキーでクリア宣言すれば残りタイムがスコアに加算される。

ただし、目的の文字がまだ残っていた場合はそこが「●」で表示され、ゲームオーバー。

悪のパドルを天誅ブロックでくずす道徳ゲーム

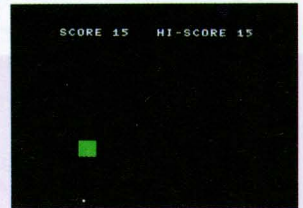
パドルくずしV3

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY おとん

リストは66ページ

悪の心をつぶす緑の天誅

天誅を受けて短くなった悪の心

あと1回で改心できる

最後の天誅を受け1面改心

画面の下に横たわるパドルは、キミの悪い心のシンボルだ。悪い心には、天誅(てんちゅう)を加えなければいけない。

上から落ちて調子よくはねる四角いブロックが、じつは天誅のシンボルだ。このゲームは、悪い心をたくさん持つキミが、自分から進んで天誅を受け、いい人になろうと修行を続けるという設定だ。

だから、プレイヤーは悪の心を操作して、天誅に自分からあたる(どちらかというと天誅をあてるという感じだが)のが目的だ。天誅が悪の心にあたるたびに悪の心は次第に細り、16回天誅を受けると消えて、面クリア。クリアするたびに天誅のジャンプの高さが低くなり、むずかしくなっていく。9面になるとジャンプというより連打されているような感じだが、もし、万一9面をクリアすれば、もはや悪の心はなくなり、ついにプレイヤーは悟るのであった。

この単純なゲームに、これだけの不気味な設定をつけた作者のセンスは見るべきものがある。天誅を受けそこねると、天誅はスッと画面下に消えていき、静かなゲームオーバーとなる。

天誅の色はレベルごとに変わる

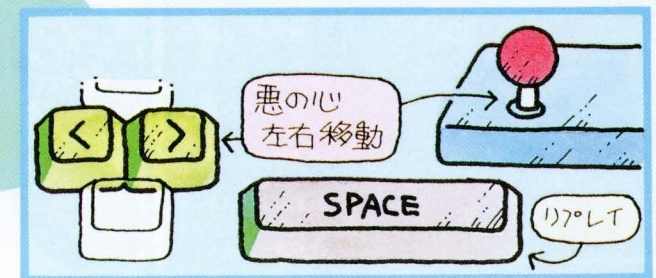
ナイス、悟った瞬間の画面

リストは67ページ

経済的なボスキャラの作り方を教えますゲーム

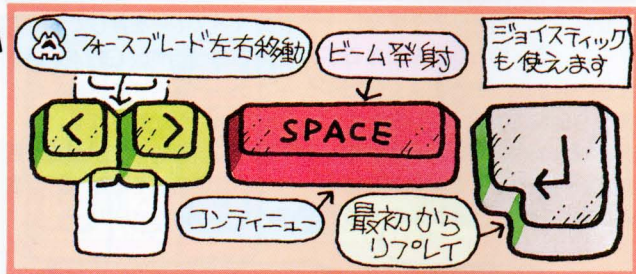
FORCE BLADE

フォース　ブレード

MSX MSX2/2+／RAM32K／11画面　BY YAX-Zip

タイトル画面。理髪店の店先のように色が変化する

流れ星もいちおう敵。バンバン連射で撃破して突き進んでいく

ボスキャラはダメージを与えるたびにすばやくなるので手ごわい

5面のボスキャラをやっつけると秘蔵の0面がプレイできる

フォースブレード

シールドのついているフォースブレード

シールドのなくなったフォースブレード

取ってうれしいパワーハート

青いときに取ると5段階で左右に移動するスピードがあがる

赤いときに取るとビームの威力が増し、4個目でタイプも変わる

黄色いときはシールド増強。取れば取るほどシールドが厚くなる

見ればわかるが、これはシューティングゲームだ。しかも、作者自身が認めるようにあの名作『PURE STAR』を強烈に意識したゲームだ。

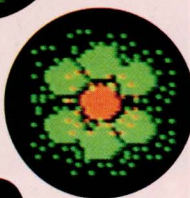
自機フォースブレードは、左右にしか動けないが、ときどき出てくるパワーハート(撃つたびに色が変わる)を取ることでスピードを速くしたり、ビームをパワーアップさせたり、シールドを強くしたりできる。

ひとしきりザコキャラをやっつけていくと、面の最後でボスが出てくる。ボスを倒すと面クリアで、次の面へ。5面をクリアすると、高速と超低速がまじりあった変態面0面をプレイできるようになる。0面の最後では1面から5面のボスがオンパレードで出てきたうえに最後の大ボスというか3色ダンゴが出てくる。最初から最後まで、連射連射で汗をかく、正統派シューティングゲームだ。

ところで、最初は気がつかなかったけど、このボスキャラ、じつは、5面のボス以外は、ぜんぶザコちゃんなどの組み合わせなのだ。うまいなあ。

ボスども

1面のボス

サングラスをかけたミッキーマウスかと思った

2面のボス

レンコンのようだが、ミカンの輪切りかもしれない

3面のボス

サングラスをかけたサソリかザリガニか伊勢エビ

4面のボス

足が少ないムカデ。動きもちゃんとクネクネしていて気持ち悪い

5面のボス

貧乏な劇団のセットに使われる三日月モデルという感じ

0面のボス

ただのカラフルなボールだが、ふよーんふよーんと揺れ動く

敵の動きがすばやかったり、異様におそかったり、変態的な0面

ザコちゃんたち

斜めにしか攻撃してこない流れ星型ザコキャラクタ

いちばん下についたらまたもどっていくリターン型

下に着くとバウンドして攻めてくるゴムボール型

まっすぐ降りてくるだけの一般庶民的なザコ

まっすぐ降りてきて斜めにもどっていくヒネクレ型

斜めにやってきて左右と下ではねる4方向反射型

ボールに微妙な変化がつけられるバレーボール

アタック ナンバーワン ATTACK NO.1

MSX MSX2/2+／RAM8K／5画面　BY TORTOISE

リストは70ページ

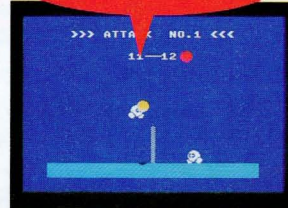
赤い玉はサーブ権を示す

またもや2人制バレーボールだ。最近なんだかこの手のゲームが多い。でも、このプログラムは、ボールの動きやプレイヤーの動きが微妙に変えられて、奥深い味わいがある。

ボールの動きはほかの同種のゲームに比べてゆっくりしているが、どちらかというと、ボールの動きを正確に追えるのでかえってプレイに熱中できるのだ。

プレイヤーを操作して、スペースキー（Aボタン）でボールを打つというところは、よくあるパターンだが、プレイ感覚はこまやかだ。たとえば、ジャンプしてボールを打つとアタックになるが、ジャンプすると見せかけておいてふつうにレシーブするというフェイント技も使える。カーソルキーの下の低いジャンプとはそういうときに使うわけだ。

ボールを打つときもスペースキーを押している時間に応じてボールの飛ぶ高さが変わってくるし、打つときにカーソルキーの左右を押すとボールの飛んでいく角度が変化する。

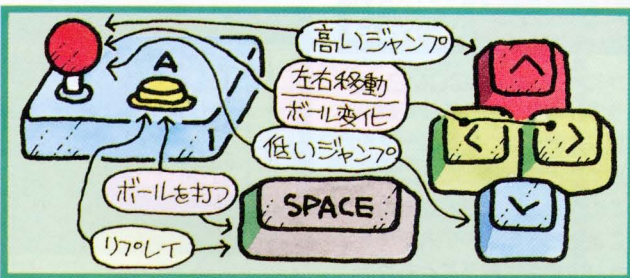
このゲームで戦っていると、スポーツにはたいせつな一瞬がいくつもあるということが身にしみてよくわかってくるのだ。

敵のボールがフラフラッとネット上を通過する瞬間をねらう

アタックした直後。鋭いボールが相手コートに打ちこまれる

ジワワッともれる水滴をよけつつ水道管つなぎ

ウォーター パイプ WATER PIPE 2

MSX MSX2/2+／RAM16K／4画面　BY TEIJIRO

リストは72ページ

でびるくんっ

頭の両側にツノがはえているのが特徴。それ以外はべつにこれといってない

ごらんのでびるくんという主人公を操作して、水道管をつないでいくかわいいアクションゲーム。水道管の端からときどきもれてくる水滴は敵だけれど、これもなかなかかわいい。

画面の右端には、上下に水道管の端がある。ここに水道管のパーツをどんどんくっつけていって、1本の水道管を完成させるのがゲームの目的だ。

でも、でびるくんにできることは水道管を押すことだけ。画面中に散らばる水道管の切れ端をうんしょうんしょ押して、右端の水道管にくっつけていくわけだ。

ところどころにある茶色の岩みたいなやつは、ただのジャマキャラ。あたってもなんともないけれど、水道管のパーツを右のほうに持っていくときには、けっこうジャマになる。どうしてもジャマな岩は、何かに押しつけるとシュワワッと消える。

水道管を伸ばすのにモタモタしていると、上のほうの水道管からジワワッと水滴がもれてくる。最初は先っぽだけをちょこんと出し、少しずつ身を乗り出してきて、全身が出てしまうと、画面中を水滴が飛びまわりはじめる。飛びまわる水滴にでびるくんがあたると、そのたびに画面右下に表示されているエネルギーの数が減り、これが0になるとでびるくんはアウトになってしまうのだ。

水道管を完成させたら面クリア。面を進めるごとに水滴の出てくるスピードは速くなる。

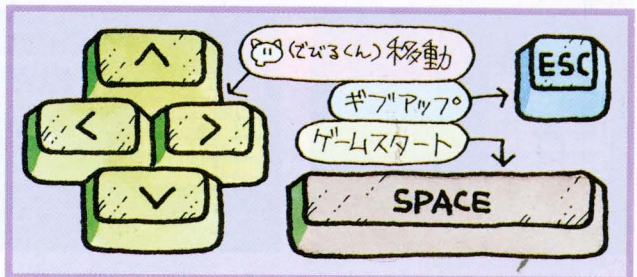
右上の水道管に注目

ゲームスタート。でびるくんは左上にいる

水滴が出てくるまで

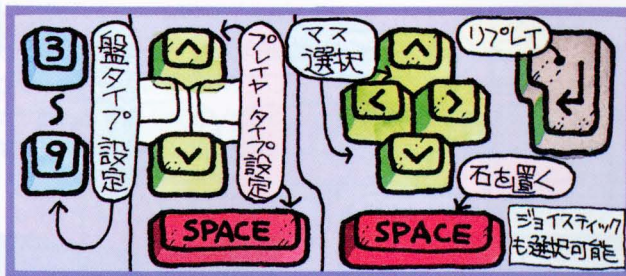
水滴はこんなふうにゆっくりと水道管の端からもれてくる

どんどんつないでいく。水滴もポロポロッと出てきている

上から下までつないだらクリア。次の面では水もれが激しくなる

囲碁でもオセロでも五目ならべでもありません

桂馬跳び

MSX MSX2/2+／RAM16K／3画面　BY 光井豊和

リストは74ページ

ゲームを始めるまえに盤の大きさを3×3から9×9のなかから選ぶ。そして、次にキー操作方式を設定する。プレイヤー1も2も、キーボードで遊ぶか、ジョイスティックで遊ぶかを自由に決められるのだ。まず、プレイヤー1の表示を、カーソルキーの上下で変え、好きな設定になったらスペースキーを押して決定。次にプレイヤー2も同様にして設定する。

■ウォッチモードもある

感心するのは、この設定のなかに「COM1」「COM2」というのがあり、これにしておいたプレイヤーはコンピュータが担当するということだ。つまり、このゲームは、2人で対戦することもできるし、1人でコンピュータ相手に戦うこともでき、さらに、コンピュータどうしを対戦させてながめていることだってできるわけだ。

COM1に設定しておくと、そのプレイヤーは早指しの名人、即断即決でパッパッと指してくる。COM2に設定しておくと、じっくり考えて、なかなか鋭い手を打ってくる。

■ルールはかんたん

さて、かんじんのゲームのルールはとてもシンプルだ。

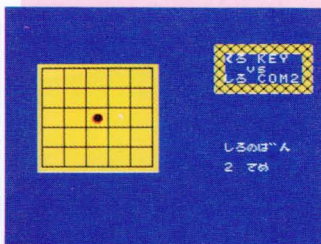
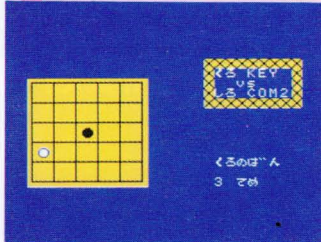
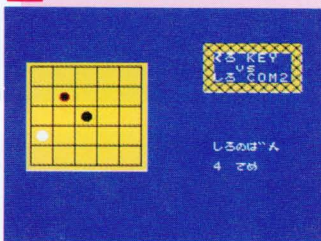
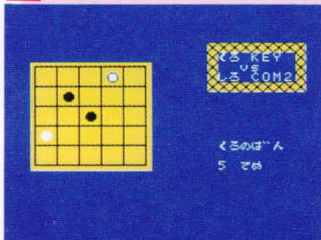
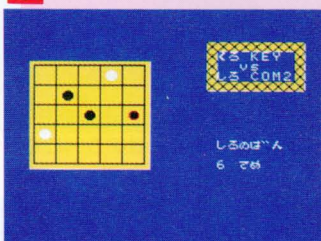
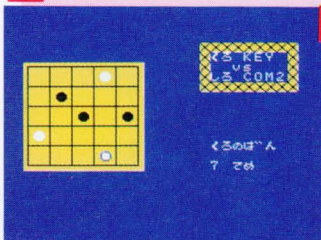
①相手が最後に打ったマスから8方向に桂馬跳びした位置にあるマスのどれかに石を打つ

8方向桂馬跳びというのがどういうことかわからなくてもだいじょうぶ。石を打つマスを示すカーソルは、何も押していないときは相手が最後に打った石の上にあり、カーソルキーを右とか右上とか8方向に押せばそれに対応した桂馬跳びのマスにカーソルが自動的に移動してくれるのだ。ただし、

②相手のマスの真横にどちらかの石があると、その斜めのマスには石が打てない

つまり、桂馬の足が押さえられている方向には跳べないという感じなのだ。そして、

③どこにも石が打てなくなったほうの負け

逆にいうと、そうさせたほうの勝ち。先の先の先くらいまで読めるようになると楽しい。

↑COM2相手に5×5でプレイ

↑黒がプレイヤー、白がCOM2

↑このへんは適当にやっている

↑白のCOM2は右へ変化した

↑あれ、黒はここにしか打てない

↑う〜ん、そう来たか……

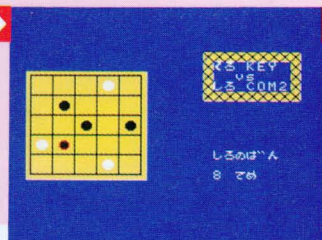
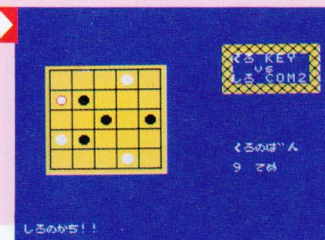
↑なんだかいやな予感……

↑もう黒は打てない。負け〜

Q.次の1手

↑黒の番、13手目。さて、キミならどこに打つ。下を見るまえに考えよう

A.これで詰み

↑ここが正解。じつは、この写真は担当者がはじめてCOM2に勝った瞬間

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN⏎
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000>    200
 ⇧        ⇧
行番号  確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに"アスキーセーブ"する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"⏎
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。

使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"⏎
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0⏎
WIDTH40⏎
としておく。
④GOTO9000⏎
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業を繰り返し再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000-9060⏎
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN⏎
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。
■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。
■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。
■季間奨励賞
各季節ごとに、編集部が指定した特定の部門、タイプについて奨励し、その期間内に掲載された作品のうちもっとも優秀な作品を選び、奨励金3万円をさしあげます。なお、第4回季間奨励賞(10～12月号)は「夏休みプログラムコンテスト」のなかに組みこまれ、10～11月号に掲載された作品のうちアイデアが優秀だった作品に送られます。

ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにしてさしあげます。官製ハガキに右下の応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは11月30日必着。

ファンダム・アンケート⑫
▶応募券◀

プログラムの質問は
プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

はじめてのファンダム

第3回カセットテープ

ディスクを使っている人にとってディスクの価格が高いのが悩みの種。ファンダムに投稿するにも「ディスクは高いのでテープで投稿したいけどデータレコーダは持っていないし……」と悩んでいる人も多いと思います。
今回は安価で入手しやすいテープを使い、しかも一般のオーディオカセットレコーダを使ってプログラムを保存する方法および呼び出す方法について説明します。

なぜテープにセーブするのか

カセットテープは、フロッピーディスクにくらべて価格が安く、入手しやすいという利点があります。そのため、ファンダムにプログラムを投稿するときなどは、ほとんどの人がテープに保存して送ってきます。

プログラムをテープに保存、呼び出しをするには、MSXとデータレコーダ(コンピュータ専用のカセットレコーダ)をつなぐCMTケーブル(写真参照)は必要ですが、データレコーダまで買う必要はありません。

録音機能がついているオーディオカセットレコーダ(つまり、ふつうのテープレコーダ)があればプログラムの保存、呼び出しは十分可能なのです。

オーディオカセットレコーダを使ってプログラムの保存、呼び出しをするときは、CMTケーブルの赤いミニプラグをMICなどの録音用のジャック(RとLが別々になっているときは、どちらでも可)に、白いプラグをEAR、PHONESなどの再生用のジャックに、黒いミニミニプラグをREMOTE、リモコンなどと書かれているリモコン用のジャックにつなぎます。ただし、リモコン用のジャックがない場合は、黒いミニミニプラグは使わなくていいのです。

CSAVEとSAVE"CAS:

プログラムの保存、呼び出しの具体的な手順はイラストを見ればよくわかるでしょう。うまくいかないときは、音量や音質を変えていろいろやってみてください。なお、音量は高めに設定したほうがよいようです。

ところで、プログラムをテープに保存するにはバイナリーとアスキーの2種類があります。

バイナリー形式は、プログラム中の命令やデータを中間コードに変換して保存する方法で、ふつうは、この形式で保存します。イラストの手順はこの形式でのやり方を説明したものです。

バイナリー形式の書式は、
CSAVE"〈ファイル名〉"⏎
CLOAD"〈ファイル名〉"⏎
となります。

さらに、CLOAD?という命令を使うと、プログラムが正しく保存されたかをチェックすることができます。

一方、アスキー形式とは、プログラム中の文字をすべてアスキーコード(キャラクタコード)の形で保存する方法で、保存に要する時間が長いという欠点があるものの、MERGE命令を使ってメモリ上のプログラムとテープに入っているプログラムをつなぎあわせることや、RUN"CAS:〈ファイル名〉"として、プログラムを呼び出すと同時にプログラムを実行することができるという利点があります。

アスキー形式の書式は、
SAVE"CAS:〈ファイル名〉"⏎
LOAD"CAS:〈ファイル名〉"⏎
となります。アスキー形式での保存、呼び出しの手順は、命令が違うだけでイラストと同じですがCLOAD?命令が使えないので保存編は④まで終了です。

プログラムを保存するだけであればバイナリー形式、『打ちこみミス発見プログラム2』のように、他のプログラムとつなぎあわせて使用するのであれば、アスキー形式というように目的に合わせて使いわけてください。

保存編

CSAVE"XXXX"

①保存用の命令を入力しておく。リターンキーはまだ押さない

PUSH! REC PLAY

②レコーダを録音状態にする

③リターンキーを押すとプログラムをテープに記録しはじめる

CSAVE"XXXX"
Ok

④OKと表示されたら保存終了。レコーダを止める

cload?"XXXX"
REW

⑤テープを巻きもどして保存の確認。命令を打ちこんで……

⑥テープの再生をはじめるまえにリターンキーを押す

PUSH! PLAY

⑦レコーダを再生状態にする。テープが回りはじめて

cload?"XXXX"
Found:XXXX
Ok

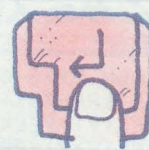
⑧こんな画面がでたら成功。エラーがでたら①からやりなおす

CMTケーブル

⬆ふつうのテープレコーダとの接続例。ケーブルはパソコン販売店などで1000円ぐらいで購入できる。ケーブルの型番は、HBK-50(ソニー)、CF-2501(松下)など

呼び出し編

cload"XXXX"

①テープを巻きもどしておいて呼び出し命令を入力する

②テープの再生のまえに、リターンキーを押して呼び出し開始

PUSH! PLAY

③レコーダを再生状態にする。「ピーガガガ」という音がする

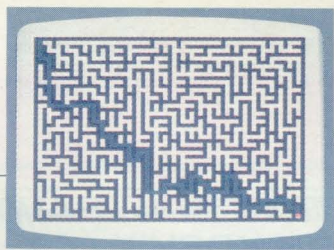
cload"XXXX"
Found:XXXX"
Ok

④成功したときはこんな画面になる。レコーダを止めて終了

AUTO MAZE（オート メイズ）

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY POTATO

遊び方は47ページにあります

```
10 DEFINTA-Z:Z=RND(-TIME):L=RND(1)*12+3:
COLORL,15,15:SCREEN3:LINE(8,Ø)-(248,184)
,,B:DEFFNM=X+((A=3)-(A=1))*4:DEFFNN=Y+((
A=2)-(A=Ø))*4
20 PLAY"SØM1ØØØØT1ØØL2O5":M$(Ø)="CE8DR8E
8CC16D8E2.CE8DR8D8CC16D8C2.":M$(1)="DF8E
R8G8DE16F8G2.DF8ER8E8DC16D8C2.":FORX=16T
O244STEP8:FORY=8TO18ØSTEP8
30 A=RND(1)*(3-(X=16)):PSET(X,Y):B=FNM:C
=FNN:IFPOINT(B,C)=LTHEN3ØELSEPSET(B,C):N
EXTY,X:X=12:Y=4
40 IFX=244ANDY=18ØTHENFORI=ØTO999:PSET(2
44,18Ø),1+IMOD15:NEXT:RUN
50 IFPLAY(Ø)=ØTHENPLAY"XM$(M);":M=1-M
60 PSET(X,Y),2-Z:FORI=RND(1)*4TOI+3:A=IM
OD4:B=FNM:C=FNN:IFPOINT(B,C)=15-Z*6.5THE
NPSET(B,C),2-Z:X=X+SGN(B-X)*8:Y=Y+SGN(C-
Y)*8:FORI=1TO3ØØ:NEXT:Z=Ø:GOTO4ØELSENEXT
:Z=2:GOTO4Ø
```

プログラマからひとこと

ぜひ遊んでみてください

この場を借りて、『DANGORACE』を紹介させてもらおう。2～3人用、持ちゴマ5つのうち3つがコースを1周半してゴールすれば勝ちで、ルールは、①順番にINT(RND(1)＊3)マス動かす②コマをスタートに出すのは1マス分と数える③後ろ、斜めには動けない④他のコマを押して進むことができる⑤コース外に押し出されたらアウト、再び持ちゴマになる。というわけで、ぜひ遊んでみてください。

●BY POTATO

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……ドットの先頭の座標

B、C……ドットの先頭の移動先の座標

FNM、FNN……ドットの先頭の移動先の座標計算用(ユーザー定義関数)

その他の変数

A……ドットの進行方向(0＝下、1＝右、2＝下、3＝左)

I……ループ用

L……壁の色

M……BGM用フラグ

M$(n)……BGM用文字列データ

Z……進退のフラグ(0＝前進、2＝後退)

プログラム解説

10 初期設定 ■

●初期設定●乱数初期化●壁の色を決定●迷路の枠を描く●ユーザー定義関数定義

20 BGM設定 ■

●PSG設定●BGMの音データをM$(n)に入れる●迷路作成ループ開始

30 迷路作戦 ■■■

●迷路作成(基準となる点をまず描き、その上下左右に壁が重ならないように描いていく)

40 クリア処理 ■

●ドットの先頭がゴールに到達したら点滅させ、再びRUNを実行する

50 BGM

●BGM判定(BGMが鳴っているかを調べ、鳴っていなければBGMを鳴らす)

60 移動判定 ■■■

●ドット移動判定処理※1

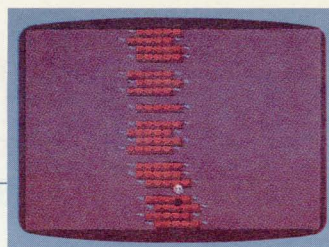
※1　ドットの移動は、ドットが移動しようとする上下左右の座標にある道(ドット)の色を調べて(どの方向から調べはじめるかは乱数によって決定)、その色によって決定される。

移動先の道の色が白(カラーコード15)ならば前進、それ以外の色ならば後退する。後退していくときは道を透明(カラーコード0)で塗りながら後退していく。これは、1度通った道を再び通らないようにするためのテクニック。

〈ファンダム・ニュース／その1・ファンダムアンケート(10月号)結果①〉おなじみアンケートの結果発表です。今回は大物『たこ3』が予想どおり圧倒的勝利、ほかにTEIJIROの『BALL RACE』などの人気が高かったようです。結果は以下のとおりです。〈1位〉たこの海岸物語PART3迷宮編〈2位〉BALL RACE〈3位〉ぱうんす〈4位〉Obstacle Race〈5位〉そりたん⇒

LOG & LOG（ログ アンド ログ）

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY YOSHIX

遊び方は46ページにあります

```
1 SCREEN1,0:WIDTH20:COLOR15,4,1:KEYOFF:D
EFINTA-Z:R=RND(-TIME):INPUT"レベル 0-5";L:
L=LMOD6:SPRITE$(0)="<~ロロロスB<":SPRITE$(1)
="<~■■■■~<":FORI=1TO3:READM(I),H(I):NEXT
:E$=CHR$(27):VPOKE8204,97:VPOKE8196,116
2 FORI=0TO6:VPOKE776+I,ASC(MID$("ん■■んれUェ
",I+1,1)):VPOKE264+I,VPEEK(1008+I):NEXT
3 CLS:FORI=0TO23:PRINTSPC(6)"!aaaaa!":NE
XT:A=6:X=15:K=0:P=0:PLAY"T255L8S9M9999"
4 R=RND(1)*4+1:IFQ=RTHEN4ELSEQ=R:FORI=0T
OL:IFH(R)=0THEN5ELSEA=A+(M(R)=-1)*(A<13)
-(M(R)=1)*(A>0):LOCATEA,0:PRINT"!aaaaa!"
5 PRINTE$"Y  "E$"L":S=STICK(0):X=X+(S=3)
*(X<25)-(S=7)*(X>6):J=J+K:PUTSPRITE0,(X*
8,160-J),10:PUTSPRITE1,(X*8,161),1:IFVPE
EK(6144+X+20*32)<>97ANDJ=0THEN7ELSEIFSTR
IG(0)ANDJ=0THENPLAY"O5CD":K=6ELSEK=-K*(J
>0):IFSTRIG(0)=0ANDK>0ORJ=30THENK=-K
6 P=P+1:NEXT:GOTO4:DATA,1,-1,1,1,1
7 PUTSPRITE0,(0,208):SOUND6,8:SOUND7,170
:SOUND9,16:SOUND13,0:FORI=0TO500:NEXT:F=
F+(F-P)*(P>F):PRINTE$"Y#%GAME OVER"E$"Y$
%SCORE"P;E$"Y%%HI-SC"F:PLAY"O3G4FFEEDDC2
":FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=1):NEXT:GOTO3
```

プログラマからひとこと

だんだん丸太に見えてきた

どうも。ひさびさのYOSHIXです。受験勉強の暇を見つけてはプログラミングにはげんでいます。このゲームには丸太が流れてきますが友人に見せたところ、「え〜! これが丸太?」といってくれました。あなたも、丸太に見えないときは意地になって「これは丸太だ〜!」と大声で叫んでみてください。ほおーら、だんだん丸太に見えてきたでしょう?

●BY YOSHIX

リストを打ちこむときの重要注意

行1、2にある「■」はカーソルキャラクタなのでこのままでは打ちこめません。KEY1,CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X……主人公、主人公の影のX座標⇒×8して表示

J……主人公のY座標増分(ジャンプ時に使用)

テキスト座標

A……丸太のX座標

その他の変数

E$……エスケープシーケンス:CHR$(27)が入る

F……ハイスコア

H(n)…… 丸太表示フラグ(1=表示)

I……ループ用

K……ジャンプフラグ

L……レベル

M(n)……丸太のX座標増分用

P……スコア

Q……旧丸太の移動表示決定用乱数(丸太が同じ動き、表示をくり返さないために、1回まえの乱数を保存している)

R……丸太の移動表示決定用乱数

S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定 ■

●初期設定●乱数初期化●レベル設定●スプライトパターン定義●丸太のX座標増分、丸太表示フラグ用データ読みこみ●キャラクタの色設定

2 キャラクタ定義

●丸太、波のキャラクタパターン定義

3 画面表示 ■■■

●画面表示●ゲームスタート時の変数初期設定

4 丸太表示

●次の丸太の表示決定用乱数設定●丸太表示判定処理

5 主人公表示 ■

●エスケープシーケンスによって画面をスクロールさせる●主人公移動判定処理(スティック入力)●主人公と主人公の影表示●主人公が丸太の上にいるかの判定●ジャンプ判定処理(トリガー入力)

6 スコア ■■■

●スコア加算●行4へ●丸太のX座標増分用、丸太表示フラグ用データ(行1で読みこみ)

7 ゲームオーバー

●スプライト消去●効果音(水に落ちたとき)●ゲームオーバーメッセージとスコア表示●リプレイ処理

〈ファンダム・ニュース/その1・ファンダムアンケート(10月号)結果②〉続いてROMプレゼント当選者の発表です。〈兵庫県〉徳平大輔〈滋賀県〉百田智道〈福島県〉黒田宇〈神奈川県〉秋元慎一〈岡山県〉山本優子〈岐阜県〉今井誠治〈兵庫県〉陰山誠二〈新潟県〉大島由美〈北海道〉村上誉(敬称略)以上の方々おめでとうございます。なお、ROMの製作、発送に多少時間がかかります。少しのあいだ待っていてください。⇨

VRAM探検隊

キャラクタの色を変える方法と、VRAMのカラーテーブルの秘密を探る

『LOG&LOG』を打ちこんで遊んでみると、画面に次から次へと現れる丸太がとてもきれいなのに気がつくだろう。いったいどうやってこの色を出しているのか？　今回はキャラクタに色をつけているVRAMのカラーテーブルを探検してみたいと思う。

COLOR命令の限界

キャラクタに色をつける命令にはCOLOR命令がある。たとえば、

COLOR15,2,1⏎

としてみる。すると、キャラクタの色(前景色)が白、キャラクタの背景(背景色)が緑、表示領域外のまわりの色(周辺色)が黒となる。しかしながら、この命令では特定のキャラクタだけの色を変えるという芸当はできない。

そこで、登場してくるのがVRAMに直接書きこんでしまう方法というわけだ。

VRAMとは、かんたんにいうとキャラクタやスプライトの形、色、表示している場所などを記憶しているところ(表1参照)。このVRAMのなかにあるカラーテーブルがキャラクタの色を記憶している。ここに、直接データを書きこむことによって、キャラクタの色を自由に変えることができるのだ。

■表1 VRAMの内容(スクリーンモード1)

VRAM

アドレス	内容
&H0000 (0)	パターンジェネレータテーブル
&H1800 (6144)	名称テーブル
&H1B00 (6912)	スプライト属性テーブル
&H2000 (8192)	カラーテーブル
&H3800 (14336)	スプライトパターンテーブル

キャラクタグループごとに色をつける

キャラクタの色を自由に変えることができると書いたが、制約もある。MSXでは、8個のキャラクタごとにしか色を変えることができないのだ。あるキャラクタの色を変えようとして、カラーテーブルに色のデータを書きこむと、そのキャラクタを含む8個のキャラクタの色が変わってしまうわけだ。

VRAMのカラーテーブルでは8個のキャラクタを1つのグループとし、グループごとに色のデータを保存しているので、グループごとにしか色を変えることができないのだ(表2参照)。

■図1 キャラクタグループに色をつける

VPOKE&H20×× &H××

カラーテーブルのアドレス
アドレスは、左下の対応表を参照するか、HEX$(&H2000+〈キャラクタコード〉¥8)で計算することもできる

背景のカラーコード

前景のカラーコード

A

色を変えてみよう

カラーテーブルに色のデータを書きこんでキャラクタの色を変えるには、VPOKE命令を使う。その書式は図1のようになる。

■表3 カラーコード表

0	透明	8	赤
1	黒	9	明るい赤
2	緑	A	黄
3	明るい緑	B	明るい黄
4	暗い青	C	暗い緑
5	明るい青	D	紫
6	暗い赤	E	灰色
7	水色	F	白

↑カラーコードは、16進数で表記してあります。また、カラーコード0の透明は、色を持たないので透明に塗られた部分の色は周辺色が表示されます

カラーテーブルのアドレスは、左下の表2の対応表を参照して、色を変えたいキャラクタが入っているグループのカラーテーブルのアドレスを入れる。また、前景と背景のカラーコードの部分には、表3のカラーコード表から目的の色のカラーコードを探して入れればいい。

たとえば、「♠」〜「ぁ」の前景色を水色、背景色を暗い緑にするには、

VPOKE&H2010,&H7C⏎

とすればいいわけだ。

『LOG&LOG』では、行1で、VPOKE8204,97として丸太の前景色を明るい赤、背景色を黒に変えている。ここで、カラーテーブルのアドレスと前景色と背景色に"&H"が付いていないことに気がついたと思う。今までのやり方でいけば、VPOKE&H2004,&H61となるのだが、1画面という限られたスペースの制約上、わざと10進数にして4文字ぶん短くしているのだ。

■表2 カラーテーブルのアドレスとキャラクタグループの対応表

カラーテーブルのアドレス	キャラクタグループ	カラーテーブルのアドレス	キャラクタグループ
&H2000(8192)	月 火 水 木 金 土 日	&H2010(8208)	♠ ♥ ♣ ♦ ○ ● を ぁ
&H2001(8193)	年 円 時 分 秒 百 千 万	&H2011(8209)	ぃ ぅ ぇ ぉ ゃ ゅ ょ っ
&H2002(8194)	π ┴ ┬ ┤ ├ ┼ │ ─	&H2012(8210)	回 あ い う え お か き
&H2003(8195)	┌ ┐ └ ┘ × 大 中 小	&H2013(8211)	く け こ さ し す せ そ
&H2004(8196)	! " # $ % & '	&H2014(8212)	囵 。 「 」 、 ・ ヲ ァ
&H2005(8197)	( ) * + , - . /	&H2015(8213)	ィ ゥ ェ ォ ャ ュ ョ ッ
&H2006(8198)	0 1 2 3 4 5 6 7	&H2016(8214)	ー ア イ ウ エ オ カ キ
&H2007(8199)	8 9 : ; < = > ?	&H2017(8215)	ク ケ コ サ シ ス セ ソ
&H2008(8200)	@ A B C D E F G	&H2018(8216)	タ チ ツ テ ト ナ ニ ヌ
&H2009(8201)	H I J K L M N O	&H2019(8217)	ネ ノ ハ ヒ フ ヘ ホ マ
&H200A(8202)	P Q R S T U V W	&H201A(8218)	ミ ム メ モ ヤ ユ ヨ ラ
&H200B(8203)	X Y Z [¥] ^ _	&H201B(8219)	リ ル レ ロ ワ ン ゛ ゜
&H200C(8204)	` a b c d e f g	&H201C(8220)	た ち つ て と な に ぬ
&H200D(8205)	h i j k l m n o	&H201D(8221)	ね の は ひ ふ へ ほ ま
&H200E(8206)	p q r s t u v w	&H201E(8222)	み む め も や ゆ よ ら
&H200F(8207)	x y z { ¦ } ~	&H201F(8223)	り る れ ろ わ ん ※ ■

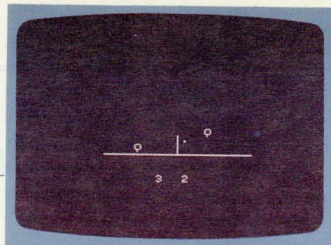
※1　カラーテーブルのアドレス内の数字は、はじめの数字が16進数、カッコ内が10進数で表したときのアドレスになっています。※2　「回」、「囵」、「※」は、編集部が判別のために入れたもので、画面上では空白になります。※3　&H200Fのキャラクタグループの最後の空白部分には、DEL(制御記号)が入っています。

〈いじわるファンクションコール／その1・ファンダム通信だより①〉長らくお待たせしております「ファンダム通信Vol.2」ですが、ただいま製作の真っ最中ですのでもう少しだけ待っていてください。年内には投稿してくれた方々(87年12月〜88年5月整理分)のお手元に届くと思います。「ファンダム通信」とは、選考の結果がわかり、ファンダム班がどのような仕事をしているかがわかる楽しい新聞です。⇨

バドミントン

MSX MSX2/2+ RAM8K

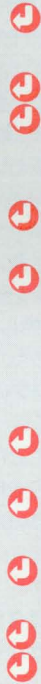
BY やすた

遊び方は48ページにあります

```
1 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIM
A(220):COLOR15,1,1:SPRITE$(1)="xOOOOx  "
:SPRITE$(0)="タタ":LOCATE15,13:PRINT"|"SPC
(31)"|"SPC(23)"───────┴───────"
2 FORI=56TO119:A(I)=1:A(I+72)=2:NEXT:A=8
8:C=152:B=112:X=E*64+88:Y=104:W=1-E*2
3 D=B:U=0:V=6:GOSUB8:IFSTICK(E)=0THEN3
4 X=X+U:Y=Y-V:V=V-1:GOSUB7:Z=(1-W)/2:IFS
TRIG(Z)ANDA(A)=Z+1THENPUTSPRITEA(A),(A+W
*3,B):T=X-A:IFABS(Y-B)<9ANDABS(T)<9THEN9
5 F=(1-W)/2:IFY>119ANDA(X)>0THENF=2-A(X)
ELSEIFA(X)>0ORY<104THEN4
6 BEEP:BEEP:P(E)=P(E)-(F=E):E=F:LOCATE12
,18:PRINTP(0);P(1):FORI=0TO2000:NEXT:IFP
(E)>14ANDABS(P(0)-P(1))>1THENPRINTTAB(E*
14+7)"Win!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:R
UNELSE2
7 S=STICK(A(A)-1):M=((S>5AND9>S)-(S>1AND
5>S))*4:A=A-M*(A(A+M)>0):B=112+(S=1)*16
8 PUTSPRITEA(A),(A,B),15,1:PUTSPRITE0,(X
+2,Y):SWAPA,C:SWAPB,D:RETURN
9 PLAY"S0M500O6L64BA":U=T/3+W*3:V=8:IFB=
96THENU=W*7:V=-3ELSEIFT*W<0THENV=6
10 W=-W:GOTO5
```

プログラマからひとこと

どーも、おひさしぶりです

どーも、おひさしぶりです。またスポーツゲームで採用されました。アクションゲームを作ろうとしてもうまくいかず、結局スポーツゲームに走ってしまいました。みんなよく、きれいなアイデアがでるもんだ。ぼくの作ったゲームはいつも画面がさみしい。今度からはにぎやかできれいな画面のゲームを作るようにしよう。それではまた、いつの日か。

●BY　やすた

変数の意味

スプライト座標

A、B……シャトルを打つプレイヤーの座標※1

C、D……シャトルを打ったプレイヤーの座標※1

M……プレイヤーのX座標増分

X、Y……シャトルの座標⇒Xは+2して表示

U、V……シャトルの座標増分

その他の変数

A(n)……コートの範囲(どちらのプレイヤーかの判定用)

E……サーバー決定用

F……どちらのプレイヤーが得点したかの判定用

I……ループ用

P(n)……得点

S……スティック入力用

T……シャトルを打ったかの判定用

W……シャトルの飛ぶ方向

Z……トリガー入力用

プログラム解説

1 初期設定 ■

●初期設定●画面表示

2 変数初期設定

●変数初期設定●サーバー決定

3 サーブ ■

●変数初期設定●プレイヤー表示サブへ飛ぶ●サーブを打ったかの判定(スティック入力)

4 シャトルを打つ

●シャトル移動●ラケットを振って当たったかの判定処理(トリガー入力)

5 得点判定 ■

●どちらのプレイヤーの得点かの判定

6 得点計算 ■■■

●得点計算、表示●ゲーム終了判定●メッセージ表示●リプレイ処理

7 移動 ■

●プレイヤーの移動(スティック入力)

8 表示 ■■■

●プレイヤー表示●シャトル表示●プレイヤーの座標入れ換え

9 方向決定 ■

●効果音●シャトルの飛ぶ方向決定

10 切り換え ■■■

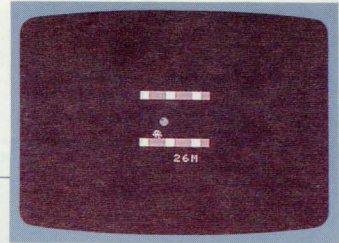
●プレイヤーの切り換え●行5へ飛ぶ

※1　変数AとC、BとDは、プレイヤーがシャトルを打つたびにSWAP命令によって変数の内容を入れ換えられている。これはプレイヤーの座標をあらわす変数で、プレイヤーを交互に変数AとBで表示し、CとDは座標の保存用に使用。

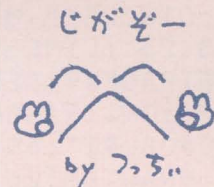
〈いじわるファンクションコール／その2・ファンダム通信だより②〉今回は87年12月〜88年5月整理分の投稿者一覧のほか、今までに送られてきたBASICプログラムに関する質問に答えるQ＆Aコーナーなど、新企画を取り入れてますます楽しいものにしようと努力していますので期待して待っていてください。なお、ファンダム通信にご意見、ご要望などがありましたら、ハガキに書いて「ファンダム通信」係まで送ってください。投稿お待ちしております。

おーぼけーたの冒険～旅立ち～

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY つっちぃ

遊び方は49ページにあります

```
1 COLOR15,0,0:KEYOFF:SCREEN1,0,0:WIDTH8:
DEFINTA-X:FORI=0TO12:READA:SOUNDI,A:NEXT
:READA$:FORI=0TO23:VPOKE14336+I,VAL("&H"
+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:B$=CHR$(27)+"Y":
ONSPRITEGOSUB7:SPRITEON:X=96:Y=103:PRINT
B$"( `hp`hp`h"B$". `hp`hp`h"
2 T=RND(1)*3:V=158:W=72+RND(1)*32:Q=(T=0
)*2-(RND(1)*2+2)-1:R=(T=0)*(RND(1)*7-3)
3 S=STICK(0):X=X+((S=7ANDX>96)-(S=3ANDX<
152))*2:Z=Z+.5:V=V+Q:IFINT(Z)=ZTHENVPOKE
8206-U,238:U=(U+1)MOD3:VPOKE8206-U,255
4 IFY=103THENP=7*STRIG(0)ELSEP=P+1
5 Y=Y+P:W=W+R:B=Y*(Y<103):R=R-(T=1)+(T=2
):LOCATE3,16:PRINTUSING"###M";Z:IFW<72OR
W>103THENR=-R-(T=1)+(T=2):SOUND13,0
6 SOUND2,-B:PUTSPRITE0,(V,W),T+9:PUTSPRI
TE1,(X,Y),15,ZMOD2+1:IFV<90THEN2ELSE3
7 PRINTB$"+ GAMEOVER   ":D=-8:FORI=0TO1:
Y=Y+D:D=D+1:VPOKE6916,Y:SOUND2,Y:I=-(Y>1
91):NEXT:SOUND2,0:FORI=0TO1:I=-(STICK(0)
=5):NEXT:RUN:DATA,4,,,,,,56,16,13,,,20,3
C4E9FFFFFFF7E3C3C6A6ABCFF2534063C6A6A3DF
FA42630
```

プログラマからひとこと

じがぞー
by つっちぃ

続編がでるかどうかわかりません

去年の8月号以来、ずっと掲載されなかったので夏休みにこの『おーぼけーたの冒険』を作りました。このゲームは、けーた君がふにふにっと足踏みしながら跳んでいるところが気にいっています。サブタイトルが『旅立ち』というわけですが、続編がでるかどうかわかりません。今年、私は受験なのだ！ もし続編がでるのを待っていてくれる人がいたらうれしーいなーっと。
PS.このゲームのアドバイスやけーたのキャラを作ってくれた智クン、ありがとう！
●BY つっちぃ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……おーぼけーたの座標
P……おーぼけーたのY座標増分(ジャンプ時に使用)
D……おーぼけーたのY座標増分(ゲームオーバー時に使用)
V、W……敵の座標
Q、R……敵の座標増分

その他の変数

A……PSGデータ読みこみ用
A$……スプライトパターン読みこみ用
B……効果音(おーぼけーたがジャンプしているときにそのY座標の変化にそってチャンネルBの周波数を変化させている)
B$……表示位置指定用(エスケープシーケンス)
I……ループ用
U……背景スクロール用
S……スティック入力
T……敵の種類
Z……スコア／背景スクロール判定用／おーぼけーたのパターン切り換え用

プログラム解説

1 画面表示

●初期設定●PSG設定●スプライトパターン定義●スプライトの衝突時の割り込み先指定、許可●変数初期設定●ゲーム画面表示

2 敵決定

●出現する敵の種類を決める●敵の出現位置の決定

3 移動

●おーぼけーた移動(スティック入力)●背景スクロール処理(床と天井に表示しているキャラクタの色を周期的に変化させて、画面が横にスクロールしているように見せている)

4 ジャンプ

●ジャンプ判定処理

5 敵移動

●敵移動処理●スコア表示●敵のはね返り判定処理●効果音

6 表示

●効果音(落下音)●敵表示●おーぼけーた表示

7 ゲームオーバー

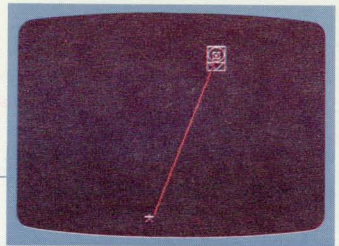
●メッセージ表示●おーぼけーたを落下させる●効果音●リプレイ処理●PSG、スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

当選者発表
●10月号FFB当選者①／『お嬢様くらぶトランプ』＝〈北海道〉茂内雅人・松浜雅美〈千葉県〉山下祥宣〈東京都〉河西博文〈神奈川県〉阿部健児〈長野県〉上條秀亮〈三重県〉西口覚〈大阪府〉北野誠・小島智志〈長崎県〉溝上照啓／『ルパン三世～バビロンの黄金伝説～ポスター』＝〈北海道〉芳賀慎二〈福島県〉加藤和則・山田雅一〈埼玉県〉中野雄次〈長野県〉北野貴子〈愛知県〉志和池康之・大門誠治〈大阪府〉熊谷英二〈鳥取県〉田鍬誠司〈熊本県〉坂田和隆⇨

BAN BAN
(バン バン)

MSX2/2+ VRAM64K

BY 秋元慎一

遊び方は49ページにあります

```
1 SCREEN5,0:COLOR15,1,1:CLS:SETPAGE,1:CL
S:CIRCLE(8,8),7:LINE(1,16)-(15,16):LINE-
(8,23):LINE-(1,16):LINE(0,0)-(16,24),,B:
SETPAGE,0:DEFINTA-Z:A=128:B=106:L=128:M=
206:ONSTRIGGOSUB8:STRIG(0)ON:SPRITE$(0)=
"ほ♣い8い♣ほ":A$=CHR$(27)+"Y":TIME=0:KEYOFF
2 DRAW"BM120,206R7BM124,204D4NG3F3"
3 F=RND(1)*240:G=RND(1)*188:K=G+24:FORJ=
0TO24STEP2:COPY(0,0)-(16,J),1TO(F,K-J),0
:NEXT:SOUND8,16:SOUND7,62:SOUND0,200:SOU
ND1,0:SOUND12,20:SOUND13,0:Z$="SCORE"
4 PUTSPRITE1,(A-4,B-4),15,0:H=STICK(0):C
=C+(H=7ANDC>-8)-(H=3ANDC<8):D=D+(H=1ANDD
>-8)-(H=5ANDD<8):A=A+C:B=B+D:T=TIME
5 IFA<4THENA=4ELSEIFA>252THENA=252
6 IFB<4THENB=4ELSEIFB>208THENB=208
7 IFT>3600THENSTRIG(0)OFF:GOTO10ELSE4
8 SOUND8,16:SOUND7,54:SOUND6,22:SOUND0,1
00:SOUND12,30:SOUND13,0:GOSUB9:IFA>FANDA
<F+16ANDB>GANDB<G+24THENE=E+1:GOSUB9:LIN
E(F,G)-(F+16,G+24),1,BF:SOUND6,0:RETURN3
9 LINE(L,M)-(A,B),9,,XOR:RETURN
10 SCREEN1:WIDTH30:PRINTA$"*+"Z$E:FORI=0
TO1:I=-((PEEK(&HFBEC)AND4)=0):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

さいよ～!であった

いやあ～さいよ～!ありがとうございます。初めてのことなのでとてもうれしいです。とまあ小学生のような文ですが許してくださいな。その日は雨のシトシト降る日曜日私は机で原稿とにらみあっていた。ピンポ～ンとチャイムが鳴る。ポストマンであった。渡されたものは……。さいよ～!であった。書くことがない。こずえちゃん、たかちゃん、さとちゃん、おーちゃん、みんなして見てる～?

●BY 秋元慎一

変数の意味

スプライト座標

A、B……スコープの座標⇨それぞれ－4して表示

C、D……スコープの座標増分

グラフィック座標

L、M……レーザー発射地点の座標

F、K……的の座標※1

G……的Y座標決定用※1

その他の変数

A$……表示位置指定用(エスケープシーケンス)

E……スコア

H……スティック入力用

J……ループ用

T……タイム

Z$……スコア表示用

プログラム解説

1 初期設定 ■

●初期設定●ページ1に的のグラフィックを描く●スプライトパターン定義●トリガー入力時の割りこみ先指定、許可

2 人表示 ■■

●人(自分)表示

3 的表示 ■

●的の位置決定●的表示●効果音

4 スコープ表示 ■

●スコープ表示、移動(スティック入力)●スコープ移動

5 スコープ停止1 ■

●スコープの横方向停止処理

6 スコープ停止2

●スコープの縦方向停止処理

7 タイムオーバー

●タイムオーバー判定処理

8 当たり判定

●効果音●レーザーが的に当たったかの判定●命中処理(的の消去)

9 レーザー ■

●レーザー表示、消去

10 ゲーム終了 ■■

●スコア表示●リプレイ処理(キー入力)

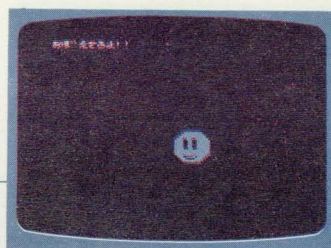
※1 乱数で変数FとGを決定し、Fを的のX座標、Gに24を加えたKを的の最下段のY座標とする。行3のFOR～NEXTで、アクティブページ(表示されない)にある的のグラフィックを2ドットずつずらしながら、(F、K)から複写で表示することによって、的がせりあがってくるように見せている。

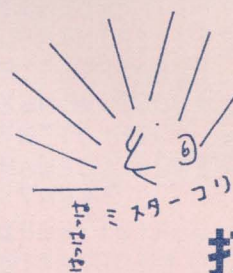
当選者発表 ●10月号FFB当選者②『ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン』＝〈東京都〉荒木敬之・安養寺信彦〈新潟県〉岩城芳夫〈滋賀県〉温井和也〈熊本県〉鬼束えみか／『テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.1』＝〈宮城県〉菅井裕治〈神奈川県〉熊谷久⇨

おぼえてろよ

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 市村宣成

遊び方は50ページにあります

```
1 SCREEN1,3:KEYOFF:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z
:DIMG(30):DEFUSR=342:Z=USR(0):M$="V1504"
2 A$="0F1F3F7FF3F3F3F3F3FFFFFF77381F0FF0
F8FCFE3F3F3F3F3FFFFFFFBE7CF8F00F1F3F3F3B
3B3B3B3B3F3F3F3F3C1F0FF0F8FCFCBCBCBCBCBC
FCFCFCFC7CF8F0000001F3F7FFFE3E3FF783F1F
0000000000000F8FCFEFF1F1FFFFEFCF8":L=300
3 M$=M$+"L10":FORI=0TO99:VPOKE14368+I,VA
L("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:FORW=2TO14
:PUTSPRITEW,(W*14,W*66),W,1:NEXT:INPUT"レ
ヘ゛ル";A:IFA=1THENL=99ELSEIFA=2THENM$="V0"
4 R=RND(-TIME):SCREEN1:H=H+1:G(H)=RND(1)
*3+1:FORW=0TO500:NEXT:B$="さあ こたえて!!"
5 PRINT"おほ゛えてろよ!!":FORI=1TOH:FORW=0TO200
:NEXT:K=G(I):GOSUB9:NEXT:I=1:CLS
6 Z=USR(0):LOCATE0,I:PRINTB$:K=VAL(INPUT
$(1)):IFK<1ORK>3THENGOTO6ELSEGOSUB9
7 IFK<>G(I)THENCLS:BEEP:PRINT"あなたのせいせきは"
;"レヘ゛ル";A"の"15-H"きゅうて゛した":FORI=0TO1:I=ST
ICK(0):NEXT:RUNELSEIFI<HTHENI=I+1:GOTO6
8 IFH=15THENCLS:PRINT"こ゛うかーく!! おめて゛とう!!!
!!!":FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUNELSE4
9 PLAYM$+CHR$(65+K*2#):PUTSPRITE0,(110,9
0),4+G(I)*3,G(I):FORW=0TOL:NEXT:RETURN
```

プログラマからひとこと

打ちこんで遊んでみよう

やったのだ〜。採用なのだ。まったくおどろいてしまったのだ。とにかく、このゲームを打ちこんで遊んでみよう。このゲームでキミの記憶力をきたえるのだ。それにしても本当にこのプログラムとこの文がMSX・FANにのるんですか？ とおっても不安な今日この頃です。これからもプログラムを送り続けたいと思います。このプログラムがぶじにのることを祈りつつ、さようなら。

●BY 市村宣成

変数の意味

A……レベル
A$……スプライトパターンデータ
B$……メッセージ表示用
G(n)……問題のパターン
H……問題の出題回数
I……ループ用
K……プレイヤーの解答
L……問題を表示する時間
M$……PSG設定
R……乱数初期化
W……ループ用／デモ画面表示用
Z……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)

プログラム解説

1 初期設定 ■
●初期設定●USR関数呼び出し(キーバッファクリア)

2 パターンデータ ■
●スプライトパターンデータを変数A$に入れる

3 デモ画面 ■■
●PSG設定●スプライトパターン定義●デモ画面表示●レベル入力処理

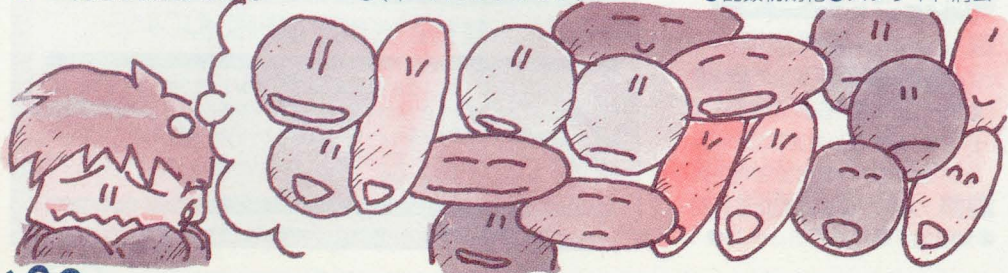
4 問題作成 ■■
●乱数初期化●スプライト消去●問題作成

5 問題表示 ■■
●メッセージ表示●表示サブルーチンへ飛ぶ

6 解答 ■■
●キーバッファクリア●解答入力処理(キー入力)●表示サブルーチンへとぶ

7 正解判定 ■
●正解判定処理●リプレイ処理

8 合格 ■
●合格処理●リプレイ処理

9 表示サブ ■■
●出題、解答時のスプライト表示サブルーチン

当選者発表 ●10月号FFB当選者③／「テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.1」＝〈岐阜県〉砂場嘉仁・高原薫〈鹿児島県〉原田雄大／「琥珀色の遺言のメモパッド」＝〈福島県〉大塚正〈神奈川県〉横山等／「琥珀色の遺言の定規」＝〈神奈川県〉西川彰彦〈愛知県〉猪飼英明⇨

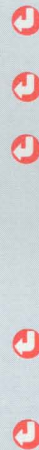
呆然

ぼうぜん

MSX 2/2+ VRAM128K

BY 釜淳司

遊び方は50ページにあります

```
10 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,0,0:KEYOFF:CL
S:DEFINTA-U:DIMX(359),Y(359):PRINT"WAIT
PLEASE. ":FORI=0TO359:X(I)=SIN(I)*2:Y(I)
=COS(I):NEXT:CLS
20 INPUT"コマカサ?(1-100)>";W:IFW<1ORW>101TH
EN20ELSEW=W/10:A=0:B=180
30 SCREEN7:SETPAGE1,1:CLS:DEFUSR=&H69:U=
USR(0):FORI=1TO7:COLOR=(I,I,I,I):NEXT
40 FORZ=0TO100STEPW:C=Z*10MOD7+1:LINE(X(
A)*Z+256,Y(A)*Z+105)-(X(B)*Z+256,Y(B)*Z+
105),C:A=(A+1)*-(A<359):B=(B+1)*-(B<359)
:V=100+Z*.05:PSET(X(A)*V+256,Y(B)*V+105)
,C:PSET(X(B)*V+256,Y(B)*V+105),C:PSET(RN
D(1)*512,RND(1)*212),RND(1)*14+1:NEXT
50 FORI=1TO7:COLOR=(C+1,I,I,I):C=(C+1)MO
D7:NEXT:C=(C+1)MOD7:IFSTRIG(0)GOTO20ELSE
50
```

プログラマからひとこと

実に不思議な現象

このプログラムは3年前にFM－77で作ったもので、友達に受けが良かったので送らせてもらいました。だけど、まさか採用されるとは思いませんでした。実に不思議な現象だ。PS.イラストは、ドラえもんのコスプレをした人の絵です。

●BY　釜淳司

変数の意味

グラフィック座標

X(n)、Y(n)……線、点の座標(0～359 ラジアンのときのCOS、SINの値を入れておき、終点、点の座標を算出するときの基本座標となる)

V……背景になる点の座標決定用

その他の変数

A、B……画面作成用(X(n)、Y(n)の引き数)

C……線、点の色

I……ループ用

W……線、点の細かさ

Z……ループ用(ループ内にある線、点を描くときの座標、色などの算出に使用される)

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定1●メッセージ表示●変数初期設定(X(n)、Y(n)に0～359 ラジアンのときのCOS、SINの値を入れる)

20 細かさ設定 ■

●細かさ入力判定処理(キー入力)●変数初期設定

30 画面設定 ■■

●初期設定2(スクリーンモードをを7にする●ディスプレイページ、アクティブページを1にする●パレット設定

40 画面表示1 ■

●ループ開始(入力された細かさの10分の1の値をステップの値とする)●線を描く●背景の点を描く●背景の点滅しない点を描く●ループ終了

50 画面表示2 ■■

●表示されている線、点の色(パレット)をずらして、アニメーションさせている●再設定判定処理(トリガーが押されたら行20へ飛ぶ)

ビジュアルな改造法

『呆然』のプログラムを改造して、違うアニメーションを作る改造法2つです。

①行10にある

:DIMX(359)～

以下を消去する。

②行40を消去する。

③下にある『時計もどき』または『鼓もどき』のプログラムを付け加える。

なお、この改造をしたときの細かさは、『時計もどき』では線と線の間隔、『鼓もどき』では線の始点と終点の角度の差(入力された数値の10分の1ラジアン)になります。

時計もどき用改造リスト

```
40 X=256:Y=106:VI=3.1415:FORWI=0TOVI*2ST
EPW*.01:C=WI*15MOD7+1:LINE(COS(WI)*10+X,
SIN(WI)*10+Y)-(COS(WI)*X+X,SIN(WI)*Y+Y),
C:NEXT
```

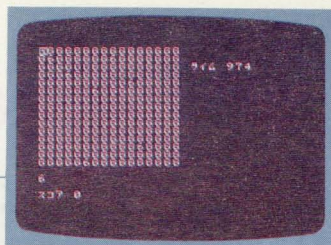
鼓もどき用改造リスト

```
40 FORWI=0TO6.28STEP.05:C=WI*15MOD7+1:X0
=COS(WI)*25+40:Y0=SIN(WI)*90+106:X1=COS(
WI-W)*25+452:Y1=SIN(WI-W)*90+106
45 PSET(X0,Y0),C:PSET(X1,Y1),C:LINE(X0,Y
0)-(X1,Y1),C:NEXT
```


当選者発表 ●10月号ソフトプレゼント当選者①／『王家の谷・エルギーザの封印』(MSX2)＝〈宮城県〉阿部雄一〈茨城県〉根本和宏〈埼玉県〉岡村操〈大阪府〉荻野和也〈愛媛県〉曽我部伸行／『ザ・リターン・オブ・イシター』＝〈東京都〉広田貴昭〈神奈川県〉岡部浩司〈長野県〉馬篭隆史〈静岡県〉森藤真樹〈岐阜県〉宮腰茂明／『ラスト・ハルマゲドン』＝〈東京都〉須藤いづみ〈静岡県〉西岡雅樹〈奈良県〉角野健〈愛媛県〉高井敏春〈鹿児島県〉鶴田晃一⇒

もじ MOJI

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY おじさん

遊び方は51ページにあります

```
1 SCREEN1,0:WIDTH29:COLOR,1,1:DEFINTA-Z:
DATA71,54:SPRITE$(0)="■■♥♥♥♥■■":V=6146
2 READA,B:COLOR1:FORI=0TO14:LOCATE0,I:PR
INTSTRING$(16,A):NEXT:PRINT:PRINTCHR$(B)
:PRINT:PRINT"ｽｺｱ"Z:K=RND(-TIME)*7+1:FORI
=1TOK:R=RND(1)*15:A=RND(1)*15+R*32+V:IFV
PEEK(A)=BTHENI=I-1:NEXTELSEVPOKEA,B:NEXT
:COLOR15:T=1000-M*25:DATA59,58,71
3 VPOKE6915,10:S=STICK(0):G=PEEK(-1045)A
ND4:H=STRIG(0):X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<
15):Y=Y+(S=1ANDY>0)-(S=5ANDY<14):A=Y*32+
X+V:IFG=0THEN6ELSEIFHTHENI=VPEEK(A):IFI=
42THEN3ELSEIFI=BTHENK=K-1:VPOKEA,42ELSE5
:DATA67,69,70,48,79,85,86,82,80,145,149
4 PUTSPRITE0,(X*8+16,Y*8-1),0:T=T-1:BEEP
:LOCATE17,2:PRINT"ﾀｲﾑ"T:IFTTHEN3:DATA252
,250,249,251,231,242,192,184,238,234,49
5 FORY=0TO14:FORX=0TO15:A=Y*32+X+V:I=VPE
EK(A):VPOKEA,-(I=B)*133-(I=42)*42-(I<>42
ANDI<>B)*165:NEXTX,Y:FORI=0TO1:I=STICK(0
):NEXT:RUN:DATA73,77,78,56,83,50,90,56
6 IFKTHEN5ELSEPLAY"V15C":Z=Z+T¥10:M=M+1:
IFM=22THENRESTORE:M=0:GOTO2ELSE2
7 DATA66,141,142,61,198,60,152,44,46
```

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1,CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標⇨それぞれ×8+16、×8−1して表示／ゲームオーバー時の正解

テキスト座標

A……問題を作るときの、探す文字の座標（VRAMのパターン名称テーブルのアドレス）／問題のもとになる文字のキャラクタコードの読みこみ用／あたり判定のときは、カーソルのある座標（VRAMのパターン名称テーブルのアドレス）

R……問題を作るときの、探す文字のY座標

その他の変数

B……探す文字のキャラクタコード

G……GRAPHキー入力

H……トリガー入力

I……ループ用／正解表示のときは文字の表示判定用

K……探す文字の個数

M……面数（全面クリアしたときに、ふたたび1面にもどるようにするために使う）

S……スティック入力用

T……制限時間

V……VRAMのパターン名称テーブルの先頭アドレス

Z……スコア

プログラム解説

1 初期設定 ■

●画面設定●問題データ1（行2で読みこみ）●スプライトパターン定義

2 画面作成 ■■

●ゲーム画面作成●問題作成●制限時間設定●問題データ2（行2で読みこみ）

3 カーソル移動判定

●カーソルを点滅させる●スティック入力●GRAPHキー入力●トリガー入力●カーソル移動判定●GRAPHキー判定●トリガー判定●問題データ3（行2で読みこみ）

4 カーソル移動

●カーソル移動●タイムをカウントダウンする●効果音●タイム表示●問題データ4（行2で読みこみ）

5 正解表示

●正解表示●リプレイ処理●問題データ5（行2で読みこみ）

6 1文字正解処理

●面クリア判定●効果音●スコア加算●オールクリア判定●行2へ

7 問題データ ■

●問題データ6（行2で読みこみ）

プログラマからひとこと

スペースキーがぶっとんだ

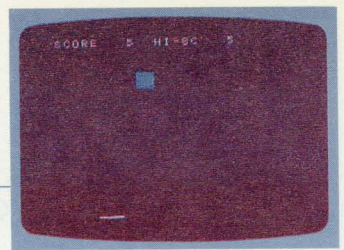
はじめまして！　おじさんです。この前あの『GALLEON』をやっていると、やられてばかりいました。頭にきたぼくは、ジョイパッドをキーボードにたたきつけました。そしたらスペースキーがぶっとんでしまいました。

●BY　おじさん

●10月号ソフトプレゼント当選者②／『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』＝〈宮城県〉及川隆洋〈茨城県〉大滝雅己〈埼玉県〉岩田戈〈静岡県〉松浦正明〈愛知県〉築山和雄／『アウトラン』＝〈青森県〉奈良繁樹〈京都府〉山内徹〈大阪府〉池田力〈兵庫県〉金井伸行〈鹿児島県〉山本匡彦／『アルギースの翼』＝〈栃木県〉関口和元〈千葉県〉両角泰寛〈東京都〉萩原康博〈鳥取県〉豊田寛仁〈愛媛県〉山下祐輔⇨

パドルくずしV3

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY おとん

遊び方は51ページにあります

```
1 SCREEN1,3,0:SPRITE$(0)="■":KEYO
FF:WIDTH30:COLOR15,1,1:DEFINTA-X:DIMS(40
):FORA=0TO7:FORB=0TO1:C=A*64+B*32+14368:
VPOKEC,VAL("&B"+STRING$(8-A,49)):VPOKEC+
16,VAL("&B"+RIGHT$("11111111"+STRING$(A+
B,48),8)):NEXTB,A:U=183:ONSPRITEGOSUB6
2 FORA=0TO3:READS(A):NEXT:SOUND8,15:FORA
=0TO8:READZ(A):NEXT:SOUND1,0:DATA100,80,
100,60,1,1.28,1.6,2,3.2,4,6.4,8,16
3 CLS:SOUND8,15:L=0:X=112:Z=16:V=120:Y=1
65:B=1:T=0:M=0:GOSUB7
4 S=STICK(0)+STICK(1):X=X+(S=7ANDX>5)*5-
(S=3ANDX<224)*5:PUTSPRITE1,(X,180),15,B:
Y=Y-Z:Z=Z-Z(L):V=V+J:PUTSPRITE0,(V,Y),2+
L:SOUND0,S(M):M=M+1:SPRITEON:IFY<UTHEN4
5 SOUND8,0:IFSTRIG(0)=0THEN5ELSE3
6 T=T+1:H=H-(H<T)*(T-H):SPRITEOFF:B=B+1:
VPOKE6918,B*4:M=0:PUTSPRITE0,(V,164),2+L
:J=RND(1)*4*((X>112)*2+1):Y=165:Z=16
7 LOCATE4,1:PRINTUSING"SCORE#### HI-SC##
##";T;H:IFB<17THENRETURNELSEB=1:L=L+1
8 LOCATE8,9:PRINTUSING"LEVEL #  CLEAR";L
:FORA=0TO999:NEXT:LOCATE8,9:PRINTSPC(14)
:IFL<9THEN4ELSEPRINT"NICE!!!!":GOTO5
```

プログラマからひとこと

顔は性格の窓、チャックは社会の窓

この作品は、ある長い作品を1画面に圧縮したものなんだけど、まったく違う作品になってしまった。ファンダムを見ていると、この人はなんでこんなテクニックを知っているのだろうと思うことがよくある。ぼくが勝てるとしたら、アイデアしかないと思って、常人が考えそうもないことを考えたので、次はすごいのを発表するぞ。のればの話だけど。ふっふっふっ。人間は、顔を見ればどんな性格かわかる。顔は性格の窓、チャックは社会の窓だ。人とつきあうときは、見かけで判断しないといけないよ。

●BY おとん

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1, CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

V、Y……天誅(てんちゅう)(四角)の座標
X……悪の心(パドル)のX座標
J、Z……天誅の座標増分
Z(n)……天誅のY座標増分決定用(レベルによりY座標増分の増減の幅を変化させるため)
U……天誅のY座標方向の下限

その他の変数

A、B……ループ用(Bはスプライト番号にも使用)
C……スプライトパターン定義用(VRAMのスプライトパターンテーブルのアドレス)
E$……カーソルを1行上に移動させる(エスケープシーケンス)
H……ハイスコア
T……スコア
L……ラウンド
M、S(n)……効果音用
S……スティック入力

プログラム解説

1 初期設定1 ■
●初期設定●スプライトパターン定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定

2 初期設定2 ■
●効果音用データ読みこみ●天誅のY座標増分決定用変数のデータ読みこみ●効果音用データ、天誅のY座標増分決定用データ(行2で読みこみ)

3 スタート ■
●画面消去●変数初期設定●スコア表示サブルーチン呼び出し

4 表示 ■
●悪の心移動、表示(スティック入力)●天誅移動、表示●効果音

5 リプレイ ■■■
●リプレイ処理

6 はね返り ■■
●スコア計算●ハイスコア計算●天誅のはね返り処理

7 スコア表示 ■
●スコア、ハイスコア表示●ラウンドクリア判定

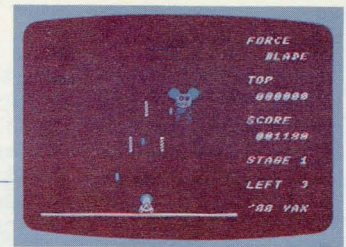
8 クリア ■■
●クリア処理●オールクリア判定処理

●10月号ソフトプレゼント当選者③／『ガリバー』=〈茨城県〉中嶋崇史〈長野県〉白木俊・樋田恵美〈岡山県〉山川祐一郎〈長崎県〉長谷川雅洋／『エグザイル』=〈宮城県〉伊藤茂〈千葉県〉日暮啓泰〈愛知県〉本田佳克〈大阪府〉阪口一博・南川幸治／『クインプル(DISK版)』=〈岩手県〉倉口誠〈福島県〉土谷浩二〈岡山県〉福沢健夫〈愛媛県〉高橋省二〈大分県〉金色秀樹⇨

FORCE BLADE
フォース ブレード

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY YAX-Zip

遊び方は52ページにあります

```
10 CLEAR300,&HAFFF:SCREEN1,2,0:COLOR15,1
,1:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTI,J,L:DIMTL$(9),
CH(26)
20 GOSUB360:DEFUSR=&HB000:A=USR(0)
30 RESTORE:GOSUB270:SG=1:SW=0:W=&HD06A
40 FB=3:SC=0:AD=&HC120+SG*35:V=256
50 POKEW,0:POKEW-62,3:POKEW+323,6
60 GOSUB210:POKE&HD1F1,((SCMODV)+V)MODV:
POKEW+392,((SC¥V)+V)MODV:GOSUB260
70 POKE&HD200,SG:POKE&HD1FC,VAL("&H"+RIG
HT$(HEX$(AD),2)):POKE&HD1FD,VAL("&H"+LEF
T$(HEX$(AD),2)):POKE&HD1AC,220-SG*35+(SG
=0)*200
80 GOSUB220:DEFUSR=&HB301:A=USR(0):SOUND
8,0:SOUND9,0:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,20
0):NEXT:SC=PEEK(&HD1F2)*256+PEEK(&HD1F1)
:IFSC>TPTHENTP=SC
90 AD=PEEK(&HD1FD)*256+PEEK(&HD1FC)
100 X=PEEK(&HD000):P=PEEK(&HD1F8):IFP=0T
HEN140ELSEIFP=2THEN170
110 SOUND1,1:A=255:FORI=0TO63:SOUND0,A:S
OUND8,15-I¥4:PUTSPRITEIMOD4,(X+RND(1)*16
-8,151+RND(1)*16),RND(1)*14+2,8+I MOD2:A
=A-100:IF A<0 THEN A=A+256
120 NEXTI:SOUND8,0:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,
(0,200):NEXT
130 AD=AD-1:FB=FB-1:IFFB>0THEN50ELSE170
140 LOCATE3,10:PRINTUSING"STAGE #  COMPL
ETED";SG:FORI=0TO2999:NEXT:SG=SG+1:IFSG=
1THEN30ELSEIFSG<6THENAD=&HC120+SG*35:GOT
O60
150 CLS:LOCATE9,4:PRINT"CONGRATULATION":
PUTSPRITE0,(120,76),2,14:LOCATE9,7:LOCAT
E9,16:PRINT"1988 BY YAX-ZIP":LOCATE6,20:
PRINT"YOU CAN PLAY STAGE 0":SG=0
160 PLAY"S9M1000O5L16DEF8EFG8DDEFFGFE4D
EF8EDF8DDEFEDCD4":GOTO180
170 GOSUB230:LOCATE7,7:PRINT"GAME  OVER"
:LOCATE3,13:PRINT"CONTINUE SPACE KEY":IF
SG=0THENFB=3:POKE&HD02C,3
180 IF INKEY$<>""THEN180
190 A$=INKEY$:IFA$=" "ORSTRIG(1)THENIFSG
=0THENAD=&HC120:GOTO60ELSE40
200 IFA$=""THEN190ELSE30
210 CLS:PUTSPRITE0,(0,200):LOCATE12,10:P
RINTUSING"STAGE  #";SG:LOCATE12,14:PRINT
USING"LEFT   #";FB:FORI=0TO999:NEXT:RETU
RN
220 CLS:LOCATE24,0:PRINT"FORCE":LOCATE26
,2:PRINT"BLADE":LOCATE24,21:PRINT"'88 YA
X"
230 LOCATE24,5:PRINT"TOP":LOCATE25,7:S$=
RIGHT$(STR$(TP),LEN(STR$(TP))-1)+"0":PRI
NTRIGHT$("00000"+S$,6)
240 LOCATE24,10:PRINT"SCORE":LOCATE25,12
:S$=RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1)+"0"
:PRINTRIGHT$("00000"+S$,6)
250 LOCATE24,18:PRINTUSING"LEFT  #";FB:L
OCATE24,15:PRINTUSING"STAGE #";SG:LOCATE
1,22:PRINTSTRING$(22,"`"):RETURN
260 FORI=0TO2-SW:FORJ=0TO7:FORL=0TO1:VPO
KE&H2000+&H61*8+&H800*I+J+L*8,VAL("&H"+M
ID$("1154FE3C98BA",SG*2+1+L,1))*16+(RND(
1)*14+1)*SW:NEXTL,J,I:RETURN
270 CLS:FORI=0TO9:READTL$(I):NEXT:SW=1
280 FORI=0TO4:LOCATE1,8:PRINTTL$(I):LOCA
TE0,0:PRINTCHR$(27)+"M":LOCATE0,8:PRINTC
HR$(27)+"L"
290 LOCATE2,8:PRINTTL$(9-I):LOCATE0,8:PR
INTCHR$(27)+"L":NEXT
300 LOCATE8,16:PRINT"1988  BY YAX-ZIP":L
OCATE2,20:PRINT"PUSH  SPACE KEY OR TRIGG
ER-A"
310 IF STRIG(0)THEN JY=0 ELSE IFSTRIG(1)
THEN JY=1 ELSE SG=SG+1:SG=SG MOD5+1:GOSU
B260:GOTO310
320 POKE&HD001,JY:RETURN
330 DATA"bbbbb  bbb  bbbb   bbbb bbbbb",
"b     b   b b   b b     b"
340 DATA"bbbb  b   b bbbb  b     bbbb ",
"b     b   b b b   b     b"
350 DATA"b      bbb  b  bb  bbbb bbbbb",
"bbbb  b      bbb  bbbb  bbbbb"
360 DATA"b   b b     b   b b   b b","bbb
b  b     b   b b   b bbbb ":RESTORE390
370 DATA"b   b b     bbbbb b   b b","bbb
b  bbbbb b   b bbbb  bbbbb":C=4601
380 FORI=1TO26:READCH$:CH=VAL("&H"+CH$):
CH(I)=CH:NEXTI:FORI=1TO26:READCS$:CLS:PR
INT"Checking ";430+I*10:CC=0:FORJ=1TOLEN
(CS$):CC=CC+ASC(MID$(CS$,J,1)):NEXTJ:CC=
VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(CC),2)):IFCC=CH(I)T
HENNEXTIELSEPRINT"DATA Error in ";430+I*
10:END
390 DATA 11,B5,D0,D7,E9,82,F6,88,DE,25,5
,D9,AF,F7,D3,6B,0,7C,28,5E,89,83,4D,ED,3
C,55
400 ERASECH:CLS:RESTORE440:LOCATE0,0:AD=
&HB000:M$="00CDC3C921E53AF3D3FBFCFF08020
FE1E6F5063EDDF11101070B20180AC503A7FE0E1
909A832DB0DAFC0EB232A7E28387929C1D54F78C
6FDC810303C7CB0043FFA050C2F77D1"
410 READA$:IFA$="*"THEN RETURN ELSE FORI
=1TOLEN(A$):P$=MID$(A$,I,1):IFP$<CHR$(91
)THENI=I+1:P$=P$+MID$(A$,I,1):GOTO430
420 IFP$>CHR$(176)THENP$=MID$(M$,(ASC(P$
)-150)*2-1,2)ELSEP$=MID$(M$,(ASC(P$)-96)
*2-1,2)
430 POKEAD,VAL("&H"+P$):AD=AD+1:C=C-1:LO
CATE0,0:PRINTUSING"POKING ####";C:NEXT:G
OTO410
```

次ページへ続く

当選者発表 ●10月号ソフトプレゼント当選者④／『ソープランドストーリー』＝〈山形県〉山口芳広〈茨城県〉菊地淳一〈奈良県〉坂田秋生・林真剛〈兵庫県〉神吉哲也／『不思議の壁』＝〈北海道〉寺沢則夫〈茨城県〉菊島訓〈神奈川県〉鎌田益広〈愛知県〉宇野真〈京都府〉広瀬浩二／『シンセサウルス』＝〈新潟県〉矢野保〈京都府〉田丸裕史〈広島県〉新見弘美〈香川県〉中山敦史〈福岡県〉倉富忍

```
440 DATAeﾔﾔwaﾆxﾃnb5CabﾄatF0eaｱxaｲb56asge
mxｴsmｴfﾘ6826awｻﾔｹ46pb4AatCB39B1ｭﾘﾅｭCBﾖﾐk
b4DaﾂﾉﾐDEﾉﾐD8eD0B2waｵxｲab5CaeE8B2waﾂxｲab
5CawaﾏeaaxambS9aeaﾏwamxamb5CaeaﾏwaﾐxambS
CawaﾏeaｱxambS9aeaﾏwaﾅxamb5CaeaﾏwaﾑxambSC
adaaaxxxnnannsyｭoﾙｺ2B6366ECBCB763a8080
450 DATAﾀﾀ40E060ｱｻ8CCC6E7ADA8Cnnsyｭoﾙｺz1
33634ﾓ5F53ﾑ8080ﾀﾀ40E060ｱA090D858ﾓF494ｲxｵ
ｵnxｵnxｵnxｵnxｵxa80a8080a8080a8080a808080a
ｵo1Fﾖﾖ7F7F7Ftｲyﾑ76070ﾆﾀﾑ88C4C4C282821ｲE0
ﾙ1Esｸ1Cay1F39347456ﾇ7F5F752E3B1EyaaE0F8C
CA4A6B6CEｷｷDEkACF8E0a4175752E1B1Eﾚﾒ2B37
460 DATAﾐ46E7E340aｭ5C5CE8F0F0F87B8D8ﾐC4C
E8Eｭaaaaｵo1F1Fﾖﾖ1F1Foｵaaaaa80E0F0F0F8F8
F8F0F0E080aaaaaaxｵｵｵｵｵxaaaaaaaaa8080808
08080aaaaaﾅ80aﾘ43o1F9F1Foﾚy88ea44a48a22ﾀ
E0E9F0F0vE4ﾉm42aﾅﾐ40ｭﾐ8022yyﾚﾋyﾐ40ﾘﾐaﾐaA
2amﾀE4E0ﾏC2ﾐa54aaﾐaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
470 DATAaaaaaaaaaｵyyﾆ1EoyyｵｵｵxxxaｵB7C7E7
aa80ﾀE0F0F8F8kkｷtDE6FEFEFaa80ﾀE077Fﾖﾖ1Fo
yｵaaayｵxaaaaF0F8kllllﾖyE7E3EC1Fﾖj63ｵyoll
llkﾀEFDFtｷｷｷkkF8F8F0E0ﾀaaaaaｲﾒﾄ7FﾌﾇﾆｹoyｵF
xaaaaﾑ7kkﾒBCﾆF0E0ﾀ80aaaaaaxxnnaﾐﾐtkﾌﾒ664
0a8080mﾐｱ4086ｲ60aaaaaaaxxﾐmｭn61ｲsaaaaa
480 DATAaaaa80804040ammﾓﾖ1Eﾒ66nalllaaaaa
aﾐﾆﾐaaaaaaﾐaaaaF0F0F0E0aaaF0F0F0F0F0F0
F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0ataｼF8ﾜｼjﾜｼxD2ｼnD2ｼｵ
D2ﾒｼF0ﾜｼmD2ｼ6BD0tｳｼF9ﾜtﾙｼｷﾜt1EｼlﾜUe6CD0s
ﾐu36aawﾐauｹﾐrueﾔﾜsﾐｴt17bﾀB8ﾒuﾛat14bﾀB8ﾒu
ﾛxeDCB3gaD23Dﾅy47wｭaｹﾐﾗﾉｴﾌｷｺﾑnﾂﾂﾄuﾛnﾂﾄ
490 DATAuﾛｵwｭauｹﾉﾐct53ｼaD0ue2DD0ssu36aaw
ｳauｹﾐrbaﾀg6BD03Dｼ6BD0ｱｺgADﾜｼ6BD0bF8B3b70
B5b16B6gF0ﾜ3DｼF0ﾜｱmt14ｼF0ﾜbF0B8bD0B9bE0B
BgnD2ｷxﾅｳbB7aﾑｴtnｼF8ﾜb1Fﾀdaxanlaｷaxanalx
nnxaｷalaaaaaaagxD0bﾊaｷｵｱｭsnｲsｷyｱ26sｷgaD0
80ｼaD0ｷA0ﾆyt9FｼaD0ｲ12ｷﾐﾑytﾐｼaD0ｲygnD0ﾒ
500 DATAｼnD0gnD0ueｵD0CB57ﾅsu36naｲｭu36nｭg
aD0uﾛxu36a9Fu36ｵog2CD0ｷaﾅ1Eｷxｱsu36yｺｲｭu3
6yygaD0uﾛﾘu36ｭ99u36sｲｲｭu36ｭﾏeｵD0wa1Bxmab
5CagxD0bD8aﾅｸg69D0ｷaｱｵbA4B4txｲntaｼ69D0du
e2DD0ﾎe2DD0snｴsｵｸauﾄaｷaｱxﾙwｳauｹﾐvﾇﾉｷｵﾅmw
1EaﾎｹﾐDFdtxb75ﾀg6AD0ｷｭﾑ58ｷxﾑ17ﾎ36axgaD0
510 DATAﾎﾛxﾎ36n9Bﾎ36ｵaﾎ36ｭadﾎ36axﾎ36ｳxga
D0ﾎﾛxﾎﾛzﾎ36n9Bﾎ36ﾙ9Bﾎ36ｵﾘﾎ36ｾjﾎ36ｭlﾎ36ｸx
g6AD047ts90ﾎﾛﾘﾎﾛsﾎﾛoﾎﾛﾐdg6AD0ﾋta91ﾋ26xsｵ
ﾎ36axgaD0ﾎﾛxﾎ36n9Bﾎ71ｵﾎ74ｭﾎ36ﾘｭﾎ36sｭ25g6
AD081ﾋwｳaﾎｹﾐD7dwaaaaaue2DD0ﾎeｵD0ssｴuﾄaｷa
ﾅ4Auﾄﾘ3DuﾛﾘｱB7uﾄsuﾛﾘuﾄxu46ｵ80uﾛxﾎﾛxuﾄｵ
520 DATAu46ｭ80uﾛｵg6AD0ｷｭuﾄｵﾑ24ｷﾘｱｭu36ｭlｷ
jｱｭu36ｭxuﾄxﾎﾛxｷﾔﾆ16u36aaﾎ36aﾏｲ1Bｷaｱmu36ｵ
au36ｭauﾄn3D3DuﾛnｷF0ﾑDEﾎﾛaﾎ36nmﾎ36ｵzwｳauｹ
wｭaﾎｹﾉﾘC27AB5eｵD0wm1Bxｲab5CadC2ue6CD0sﾐｴ
uﾄaｷaﾅ57uﾄs3Duﾛsｱ4EuﾄyuﾛsuﾄnU46ｭ80uﾛnｷﾔﾆ
su36aaｲ34uﾄｵu46ﾘ80uﾛｵｷﾀﾑECuﾄxｷaﾅ1C3D87
530 DATA6F26aw6AB6ｹ5Eﾂ56ﾁE9DCB6EEB6sB72C
B767B78FB7CAB7bｸB8wﾐauｹﾉﾐ99b87B6due6CD0ﾎ
e6CﾜsﾐuﾄaｷaﾅB27uﾄnﾎﾛxuﾄｵﾎﾛauﾄm8787ﾎﾛnuﾄｺｷ
lｱytｸbﾀB8ﾍnﾎﾛｵｲｭﾎ36aﾏwﾐauｹwｭaﾎｹﾐC2e6Cﾜwﾅ
1Bx40ab5CaduﾄｵｷB9FﾆｺuﾄﾘEElﾒuﾛﾘｲ8Auﾄnｷｭﾑzu
ﾄｭEElﾒuﾛｭｲDCｷA4ﾑvｲD6uﾄｵｷ64DA7B6gaD0u46
540 DATAnB8ﾆsu36ｭxｲｭu36ｭlu36xxu36ﾘnc7B6u
ﾄｾｷaｱ26uﾄｵｷ9FDA7B6u36ｾxgaD0u46nB8ﾆsu36ｭn
ｲｭu36ｭｷu36ﾘrc7B6uﾄﾘﾒuﾛﾘｷﾙC27B6ｲﾁuﾄnｷｭﾑ1A
uﾄｭEElﾒuﾛｭuﾄｾﾒCB8FuﾛｾﾍouﾛmC7B6ｷACﾑE2c7B6
uﾄｭu46ｾ80uﾛｭｷｳｱsu36ｾlｲmｷF6ｱｭu36ｾxuﾄﾘu46ｸ
80uﾛﾘｷﾘｱsu36ｸlｲmｷjｱｭu36ｸxc7B6uﾄｳﾒCB8Fu
550 DATAﾛｳﾍmuﾛmuﾄｾ3Duﾛｾｱｭu36aatobﾀB8ﾍnuﾛ
ｺtybﾀB8u46ｸ80uﾛntybﾀB8u46o80uﾛｵc7B6aaaau
ﾄﾙCB47ﾏuﾄz3DuﾛzﾀuﾄｵｷB64D0gACﾜbﾀB8ﾒuﾛzﾎeEC
D0smﾎﾄaｷaﾅmwﾐaﾎｹﾐF2dgaD0u46n90ﾆ26ｷﾑﾆｳﾎ36
ｭnﾎ36ysｲﾒｷﾐﾆｳﾎ36ｭxﾎ36yﾘｲ2Eﾎ36ｭaﾎ36yｭｲ24ｷ
D0ﾑｳﾎ36ｭｷﾎ36ysｲ16ｷF0ﾑｳﾎ36ｭlﾎ36yﾘｲmﾎ36ｭ
560 DATAaﾎ36yｭﾎ36axuﾄnﾎﾛnuﾄｵﾎﾛｵﾎ36xaﾎ36ﾘ
ｭﾎﾄyﾎﾛsﾎ36myﾎ36ｺlﾎ36ﾙｭdaｴﾊf571EasmCB22ﾆｵ
1CﾐF9ﾋﾃAEﾜﾂ22AEﾜﾄ47ED5F801C1Dﾅﾘ43CBﾖﾐkB9
ﾆx91pﾜﾉdlaaueﾔﾜsﾐｴ48b54B9tｱb4Dauﾄau46n80
uﾛaﾒｷnﾑsu36a16ｲｺ3Dｷ17ﾆｭu36axuﾄxu46ｵ80uﾛx
ｷﾗﾆsu36x15ｲmｷ16ﾆｭu36xab54B9ﾇｷｺﾑｭt61ｲnt
570 DATA62b4Dawｭauｹﾉﾐ A3d26au6ExsﾘCB25CB1
4ﾐﾗwaｲｹu5Ea16aｹd16aaaufｴuehﾜﾃvﾜﾂ22vﾜsﾘｴu
36aa73D87f6F26awC4B9ｹﾄ5Fﾂﾄ57pｶED52ﾆｺuﾄaﾒ
uﾛaｲF2ｹuﾂﾉﾐD6uehﾜe99ｹsﾘuﾄaﾍﾑb4DauﾂﾂﾐhﾉUp
dxaｳa64aE8ｵﾐ27laue6CD0sﾐｴuﾄaｷaﾅ45gaD0u46
n90D6sｷF4ﾆﾆu46ｵt9F90D6sｷF4ﾆ2CuﾄxｷyﾅB25u
580 DATAﾄﾙCB5Fｱﾅg2CD0ｷaﾅo3Dｼ2CD0tﾘb75ﾀu3
6aaｲmtxｼF8ﾜｼnD2wﾐauｹﾉﾐABｲ39tsb75ﾀuﾄｾｷaﾅ1
3ｷxﾅ1Cg2CD0ｷｵﾑntnﾒｼ2CD0ｲdgADﾜｷxﾅC23DｼADﾜ
ｲBCg6AD0ｷﾐﾅB5ﾒｼ6AD0ｲｿue6CD0smｴuﾄaｷaﾅ51uﾄ
xｷyﾅ4Aﾎe2DD0ssｴﾎﾄaｷaﾅ34ﾎﾄxu46n90D6ﾙｷE8ﾆ2
7ﾎﾄnu46ｵ90D6ﾙｷE8ﾆ1Aﾎ36aauﾄﾙCB5FC237BBb
590 DATA70B9uﾄﾙCBﾋC260BBbCEBAwｳaﾎｹﾉﾐBCwﾐ
auｹﾉﾐ9Fdu36xyu36xyu36ｭau36ﾘau36ssu36ysu3
6mｺu36ﾙau36ｾｹu36ｳauﾄnuﾛｸuﾄｵuﾛotnb75ﾀgF9ﾜ
3DｼF9ﾜﾅxdtｹｼF9ﾜu36xau36ﾘnu36sﾘu36sﾘu36mｸ
u36ｺﾘu36ﾙmu36ｾaduﾄｾﾒuﾛｾｷｵｱsu36ｾata4787ﾍﾘ
80uﾛｺuﾄｵD6muﾛｵtｵb75ﾀcBDBAtｭb75ﾀgﾗﾜCBﾖCB
600 DATAﾖCBﾖﾍnufue6CD0sｭrgaD2ｷﾘﾅｭtｭ8047v
uﾛywﾐauｹﾐF6upgﾗﾜ3DｼﾗﾜC2BDBAtyb75ﾀuftｳｼF9
ﾜue6CD0smbCEBAwﾐauｹﾐF6smu36aawﾐauｹﾐrupta
ｼxD2ｼjﾜgzD2ﾒｼzD2cBDBAaaaaaaaaglﾜ3DｼlﾜﾀT1
EｼlﾜgｷﾜB3DｼｷﾜｱB22tﾙｼｷﾜgxD2ｷaｱ16ﾃkﾜﾂ22kﾜﾄｷl
ｱytxｼnD2taｼjﾜue6CD0gaD2ｷaｱntﾘﾍｵ47uﾄaｷa
610 DATAﾅmwﾐauｹﾐF2dgjﾜﾎehBCｷaﾏｷyD21DBD3D
ﾅm47wyaﾎｹﾐF9u36axﾎﾄauﾛxtA4bﾀB8ﾍmuﾛnu36ｵa
ﾎﾄxｷaﾅｹt64bﾀB8CB47ﾅｭtxｲntl47ﾎﾄxｷ7Fﾌｱx87u
ﾛｭﾎﾄnｷ80ｱytnbﾀB8ﾍxuﾛﾘgaD2ｷaｱｭtxｲｵﾎﾄｵuﾛsu
ﾛyﾎﾄｭuﾛmﾎﾄﾘuﾛｺﾎﾄsuﾛﾙgACﾜbﾀB8uﾛzu36ｾauﾄxｷ
ﾘｱ13u36mouﾄｭｷｷﾅmu36ｾxu36mﾐu36ｸau36oadx
620 DATAaｵｵｵｵxaaｭｭｭｳxn8080xｭﾙxｵaxxﾘｾxｭaｭ
ﾘｵﾘxﾘ7F80nlｳagxD2ｷxﾏｲ40ｸｳsｭu36axu36xsu36
ｭｳu36ﾘﾘu36swu36ywu71mu36ｺｳt1EbﾀB8uﾛzu36ﾙ
ｵu36ｾlu36ｸlwﾐauｹﾙﾐｴdgjﾜｷzﾅｹｷｺﾅ6DｷyCA72BE
ｷｳCAﾁBEｷmCA56BFｷﾙCAA3BFdue6CD0b25BDue6CD
0u36n4Bu36224Bu36125Bu36ｼ5Bu36ｵﾅu3613ﾅ
630 DATAu36ﾂﾆu3633ﾆtxｼxD2t64ｼﾗﾜtsｼjﾜueﾔﾜ
ｸｷsﾐu36nau71ｵwｭauｹﾌｷｺｱnCBeﾐﾁdue6CD0b25BD
b25BDue6CD0u36n53u361253u362255u36ｼ57u36
ｵﾅu36131Du36ﾂ16u3633ou36mｭu36ｲsu36ﾅsu36ﾆ
su36ｺyu36ｹﾘu36ﾈｭu3639ﾘueACD0u36n43u36124
8u362263u36ｼ5Eu36ｵﾆu36132Cu36ﾂﾆu36332C
640 DATAu36mｵu36ｲsu36ﾅｵu36ﾆsu36ｺﾘu36ｹｭu3
6ﾈﾘu3639ｭcﾔBDue6CD0b25BDb25BDue6CD0u36n5
3u361253u36224Bu36ｼ5Cu364248u36525Fu36ｵﾅ
u361334u36ﾂｱu3633ｱu3643ｼu3653ｼu36mｭu36ｲｵ
u36ﾅsu36ﾆsu3648yu3658yu36ｺｵu36ｹﾙu36ﾈnu36
39nu3649ｵu3659ｵu3660au3670acﾔBDue6CD0b
650 DATA25BDb25BDue6CD0smｸaetBF1Eｼﾄuﾛｵﾂﾄ
uﾛﾘﾂﾄuﾛｸu36ｭau36ｾau73nu36mｵﾇﾍnuﾛｺﾊwﾐauｹﾜ
ﾙCB897B1Eｳ835FﾂﾐCBu36F8ｭcﾔBD27ｭl2Cnl2Dal
ﾃｷlﾂkl1Akx15ｷx14axue6CD0b25BDb25BDue6CD0
sye95BFu36mmu36ｺｵu36ﾘaﾄuﾛnﾂﾄuﾛｵﾂwﾐauｹﾐE3
u36aaue6CD0u36ｺｺcﾔBD53ｼ53ﾅ53ﾒ4B2C5B2C4B
```

```
660 DATAニ5Bニue6CD0b25BDb25BDue6CD0smクウ1E
14eE7BFトuロnツu36リau367au73オu36msu36コlu71ュ
セ7B1Eウ835FハwミauケワミD6cヤBD535C646B71767A7D
taaaaaaaaaaaaaaaahe9Fホw2DタxリaEDヤtcシ9Fホe6
Eタ22A0ホe65タ22コD2jdhe2Dタw9FホxリaEDヤjdaaaad
gmD23DシmD2タテコD2ツ22コD2トキaナ1A5Ftab93a1Ex
670 DATAtxb93a1Eセtmb93atmシmD2de65タイD9AC4
0537DAC1D4053abシタbB9タdエハfufホf47gオD2B8ナnム
2CフシオD2リueホタナywュauケミF9uトaシュD2uトxシリD2uトnシ
sD2u5Eオtオb93aホpuppワノdgオD2キaマgsD23DシsD2ナテ
gリD247gュD280シュD25Ftnb93a1EogオD2キyアウgsD2C
BヨCBヨCBヨ5Ftコb93adシオD2tコ1Eab93adAAF6sa64
680 DATAウwaシF6sa6414リxシシリxラF61Aal9C81xca
aaaaaaxxxannnaオオオaュュュaリリリasssaaaymコウzルal
assannnaxxxanxanxaxnassannnaxxxayalasssa
xnxnxnxnaオオオaxnオaxnオaxnオasamalassaリリaオオa
ュュaxxassasオsnsュsリsリsxaコalaxnオュリsaaxnオュリs
aaxnオュリsaaxnオュリsaウalasリsリsオsュュsュsュsュsオ
690 DATAsxxxnnnリリリsssazalaaaaaaa,*
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。すべてを打ちこみ終わったらいったんセーブしてからRUNしてください。

このプログラムはRUNを実行すると、行380で行440〜690のマシン語データのチェックをおこないます(チェックサム用データは行390)。データに入力ミスのある場合は、「DATA Error in〜」と表示されますので、該当する行をもう一度確認してください。

なお、行440〜690のマシン語データは、英字の大文字、小文字とカタカナの大文字、小文字と数字だけで構成されています。

また、このプログラムを実行したのちに、ほかのプログラムを実行するときは、電源を切るか、リセットをしてからおこなってください。

変数の意味

A……汎用(USR関数呼び出し、PSG設定など)
AD……汎用(マシン語ワークエリアのアドレス用など)
A$……キー入力、マシン語データ読みこみ用
C……マシン語書きこみカウント用
CC、CH$、CS$、CH(n)……データチェック用
FB……自機数
I、J、L……ループ用
JY……トリガー判定用
M$、P$……マシン語データ展開用
P……ワークエリア読み出し用
SC……スコア
S$……ハイスコア表示用
SG……ステージ番号
SW……星の表示計算用
TL$……タイトル表示用
TP……ハイスコア
V、W、X……アドレス指定用

プログラム解説

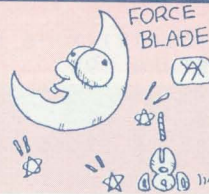
10〜20 初期設定、USR関数定義、USR関数呼び出し(スプライト、キャラクタパターン定義)
30〜40 タイトル表示サブルーチン呼び出し、変数初期設定
50〜70 ワークエリア初期設定
80〜100 スプライト消去、USR関数定義、USR関数呼び出し(マシン語メインルーチン)
110〜130 フォースブレード爆発処理、ゲームオーバー判定
140〜160 ステージクリア、オールステージクリア処理
170〜200 ゲームオーバー処理、リプレイ処理
210 ゲームスタート画面表示
220〜250 ゲーム画面表示
260 各ラウンドの星の色指定
270〜320 タイトル画面表示
330〜370 タイトル画面データ(行270で読みこみ)
380 マシン語データチェック
390 チェックサムデータ(行380で読みこみ)
400〜430 マシン語書きこみ
440〜690 マシン語データ(行410で読みこみ)

マシン語解説

&HB000〜&HB300
スプライト、キャラクタパターンデータをVRAMへ転送して定義する
&HB301〜&HB3F7
メインルーチン
&HB3F8〜&HB615
フォースブレード表示ルーチン
&HB616〜&HB8BF
敵表示ルーチン
&HB8C0〜&HB8EF
乱数発生ルーチン
&HB8F0〜&HB96F
星表示ルーチン
&HB970〜&HB9CF
スコア表示ルーチン
&HB9D0〜&HBBDF
当たり判定、シールド処理
&HBBE0〜&HBFFF
各ステージの敵表示パターンの初期設定
&HC000〜&HC11F
BGM割りこみ演奏
&HC120〜&HC1FF
各ステージの敵出現データ

ワークエリア解説

&HD000
フォースブレードのX座標
&HD001
ジョイスティック入力判定用フラグ
&HD02C
シールド数
&HD06A
ビームパワー
&HD1AC
敵攻撃間隔
&HD1AD
フォースブレードの移動速度
&HD1F1〜&HD1F2
スコア
&HD1FA
ボスキャラのLIFE
&HD1FC〜&HFD1D
各ステージデータ先頭アドレス
&HD200
ステージ数

プログラマからひとこと

難易度もやや高め

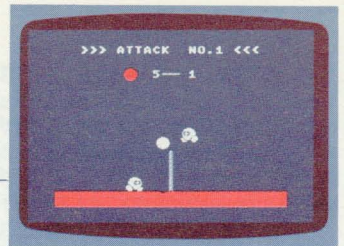
この作品は『PURE STAR』に触発されて作ったものです。メインをオールマシン語で動かしているので速さでは負けないでしょう。難易度はやや高めなので十分たのしめると思います。

●BY YAX-Zip

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10> 7	20>118	30> 51	40> 93	370>114	380>197	390>168	400>206
50> 89	60>127	70> 55	80>204	410>244	420> 69	430> 74	440>182
90>235	100>221	110>194	120>241	450> 96	460>242	470>149	480> 37
130>150	140>222	150>162	160>173	490>189	500> 72	510> 91	520>177
170> 51	180>121	190>225	200> 28	530>125	540>177	550> 28	560> 80
210> 12	220>203	230> 98	240>214	570>226	580>247	590> 56	600>215
250> 11	260>220	270>200	280>231	610> 20	620>255	630>204	640>251
290> 96	300>249	310>219	320> 53	650>235	660> 87	670>124	680> 2
330>124	340>208	350>198	360>226	690> 68			

ATTACK NO.1
アタック ナンバーワン

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY TORTOISE

遊び方は53ページにあります

```
10 GOTO 380
20 Y(0)=144:Y(1)=144:J(0)=-11:J(1)=-11:H
(0)=-11:H(1)=-11
30 X(0)=232:X(1)=64:X=220:Y=139:YY=13:IF
 SS=1 THEN X(0)=160:X(1)=8:X=20
40 PUT SPRITE 0,(X,Y),10:PUT SPRITE 1,(X
,159),1:PUT SPRITE 2,(X(0),Y(0)),15,2:PU
T SPRITE 3,(X(1),Y(1)),15,7
50 IF STRIG(SS)=0 THEN 50 ELSE XX=5+(SS=
0)*10:SOUND 1,2:SOUND 12,10:SOUND 13,1:S
OUND 8,50:SOUND7,248
60 FOR I=0 TO 30:NEXT:IF STRIG(SS) THEN
XX=XX+.5+(SS=0):IF ABS(XX)<10 THEN 60
70 PUT SPRITE 2,(X(0),Y(0)),15,2-(SS=0):
PUT SPRITE 3,(X(1),Y(1)),15,8+SS
80 IF Y-YY<110 THEN 100 ELSE IF X>128 AN
D X+XX<129 THEN X=128:XX=0:YY=-3
90 IF X<112 AND X+XX>111 THEN X=112:XX=0
:YY=-3
100 IF Y-YY>104 AND X>112 AND X<128 THEN
 Y=106:YY=9-ABS(ABS(XX)-8):GOTO 130
110 X=X+XX:Y=Y-YY:YY=YY-1:IF Y>144 THEN
Y=145:PUT SPRITE 0,(X,Y),10:PUT SPRITE 1
,(X,159),1:GOTO 300
120 IF X<-1 OR X>241 THEN 300
130 PUT SPRITE 0,(X,Y),10:PUT SPRITE 1,(
X,159),1
140 FOR I=0 TO 1:L=2:IF J(I)>-H(I)-1 THE
N GOSUB 200
150 S=STICK(I):IF S<>1 AND S<>5 THEN 170
 ELSE H(I)=10:IF S=5 THEN H(I)=6
160 J(I)=H(I):GOSUB 200
170 IF STRIG(I) THEN GOSUB 250
180 X(I)=X(I)+((S=3 OR S=2)*(X(I)<104-(I
=0)*135)-(S=7 OR S=8)*(X(I)>136+(I=1)*13
6))*8
190 PUT SPRITE I+2,(X(I),Y(I)),15,L-(I=1
)*5:NEXT I:GOTO 80
200 Y(I)=Y(I)-J(I):J(I)=J(I)-1:IF STRIG(
I)=0 THEN RETURN 190
210 L=4:IF ABS((X(I)-4-(I=1)*12)-X)>6 OR
 ABS((Y(I)-8)-Y)>8 THEN RETURN 190
220 XX=2+(I=0)*4:YY=-15:K=I
230 IF STRIG(I)=0 THEN 290
240 YY=YY+1:XX=XX+1+(I=0)*2:IF YY<-6 THE
N 230 ELSE 290
250 L=3:IF ABS((X(I)-4-(I=1)*12)-X)>10 O
R ABS((Y(I)+8)-Y)>16 THEN RETURN 190
260 XX=1+(I=0)*2:YY=7:K=I
270 IF STRIG(I)=0 THEN 290
280 YY=YY+.5:XX=XX+((S=7)-(S=3))*.3:IF Y
Y<14 THEN 270
290 SOUND 1,2:SOUND 12,10:SOUND 13,1:SOU
ND 8,50:SOUND7,248:RETURN 190
300 FOR J=0 TO 500:NEXT:SOUND 6,55:SOUND
 12,10:SOUND 13,1:SOUND 8,50:SOUND7,230
310 IF K=0 AND X>221 OR K=0 AND X<17 OR
120<X AND X<222 THEN K=1 ELSE K=0
320 IF K=SS THEN S(K)=S(K)+1 ELSE SS=SS
XOR 1:PUT SPRITE 4,(152-SS*68,35),8,0
330 VPOKE 8204,VAL("&H"+MID$("0293697398
",C+1,2)):C=C+2:IF C=8 THEN C=0
340 LOCATE 13,5:PRINT USING"##——##";S(1)
;S(0):IF S(0)<15 AND S(1)<15 THEN 20
350 DEF USR=&H90:LOCATE 9,8:A$="PLAYER 1
":IF S(1)=15 THEN A$="PLAYER 2"
360 A=USR(0):PRINT A$;" WIN !":PLAY "T10
0V15O6AO7EDO6BO7CO6AB.R8O7ECO6BAO7CO6BA.
RAO7ABAGFE.R8O6AO7ABABO8CO7A."
370 FOR I=0 TO 9999:FOR I=0 TO 1:I=-STRI
G(0) OR -STRIG(1):NEXT:A=USR(0):GOTO 430
380 SCREEN 1,2:COLOR 15,4,1:KEY OFF:WIDT
H 32:DEFINT A-W,Z
390 FOR I=0 TO4:READ A$:FOR J=0 TO 31:A=
VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):VPOKE 14336+3
2*I+J,A:C$=RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8)
400 B$="":FOR K=0 TO 7:B$=B$+MID$(C$,8-K
,1):NEXT K:VPOKE 14496+32*I+J-SGN(J-15.5
)*16,VAL("&B"+B$):NEXT J,I
410 FOR I=1 TO 3:A=ASC(MID$("`hi",I,1))*
8:READ A$:FOR J=0 TO 7:VPOKE A+J,VAL("&H
"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J:READ A$:VPOKE
 BASE(6)+INT(A/64),VAL("&H"+A$):NEXT I
420 FOR I=264 TO 751:A=VPEEK(I):VPOKE I,
(A OR A/2):NEXT I
430 CLS:LOCATE 6,2:PRINT ">>> ATTACK  NO
.1 <<<":FOR I=15 TO 19:LOCATE 15,I:PRINT
 "hi":NEXT I:FOR I=20 TO 21
440 LOCATE3,I:PRINT STRING$(26,"`"):NEXT
 I:S(0)=0:S(1)=0:K=0:SS=1:GOTO 320
450 DATA 0000030F1F1F3F3F3F1F1F0F03000
00000C0F0F8F8FCFCFCFCF8F8F0C00000
460 DATA 0F0300000000000000000000000000
0F0C000000000000000000000000000
470 DATA 00030F1F14242F24341F1F6F733C3C0
000C0F0F8F87C7C7CF0EEDF9FBF3E1C00
480 DATA 00030F1F1F3F3F3F0F77FBFDFD7C380
000C0F0F8F8FCFCFCFCF8F8F4CC383000
490 DATA 00387CFDFDFB770F3F3F3F1F1F0F030
0003038CCF4F8F8FCFCFCFCF8F8F0C000
500 DATA FF00FF00FF00FF00,68,0102010201
020102,EF,8040804080408040,F4
510 '
-------------------------------------
---     ATTACK NO.1                ---
---                                ---
---            by Hiroaki Imanari  ---
-------------------------------------
```

変数の意味

スプライト座標

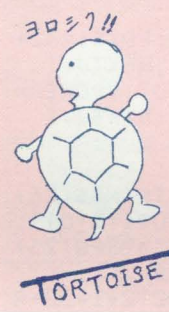
X、Y……ボールの座標(ただし、Xはボールの影のX座標にも使用)
X(n)、Y(n)……プレイヤーの座標(n←0=1プレイヤー、n←1=2プレイヤー)
XX、YY……ボールの座標増分

その他の変数

A……USR関数(PSG初期化)呼び出しなどに使用
A$……スプライト、キャラクタパターンデータ読みこみ/メッセージ表示用
B$、C$……スプライトパターン定義用
C……床の色
H(n)……ジャンプの高さ
J(n)……ジャンプフラグ
I、J……ループ用
K……サーブ権
L……プレイヤーのスプライトパターン変換用
S(n)……得点
S……スティック入力
SS……サーブ権フラグ

プログラム解説

10　行380へ飛ぶ
20〜30　変数初期設定
40　ボール、プレイヤー表示(ゲームスタート時)
50〜60　サーブ処理
70　プレイヤー表示
80〜130　ボール移動、表示
140〜280　プレイヤーの移動
　140　ジャンプ判定(上昇中ならば行200へ飛ぶ)
　150〜160　プレイヤー移動判定(スティック入力)
　170　トス判定
　180　プレイヤー移動処理
　190　プレイヤー表示
　200　ジャンプ処理
　210　ジャンプ中かの判定
　220　スパイク時のボール座標増分設定
　230　スパイク判定
　240　スパイク処理
　250　トス処理
　260　レシーブ時のボール座標増分設定
　270　レシーブ判定
　280　レシーブ処理
290〜300　効果音
310〜320　サーブ権の移動、表示
330　床の色を変える
340　得点表示、ゲームエンド判定
350〜370　ゲームエンド
　350　勝利プレイヤーの判定
　360　PSG初期化、勝利プレイヤー表示、音楽を鳴らす
　370　リプレイ処理
380〜440　初期設定
　380　初期設定
　390〜400　スプライトパターン定義
　410　キャラクタパターン定義
　420　太文字処理
　430〜440　ゲーム画面表示、変数初期設定
450〜490　スプライトパターンデータ(行390で読みこみ)
500　キャラクタパターンデータ(行410で読みこみ)
510　REM文

プログラマからひとこと

心ゆくまでプレイしてください

ヨロシク!!
TORTOISE

西暦1988年9月ソウル。全世界が注目するなか、米・ソのバレーボール対決がいま、まさにはじまろうとしています。少し遅くなりましたが、オリンピックののりで、心ゆくまで、プレイしてください。さて、またペンネームをかえました。これで3回変えたことになりますが、このTORTOISEにはちょっとした思い出があるので長く続けていきたいと思いますので、どうぞヨロシク!

●BY TORTOISE

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>184	20>148	30>192	40>202
50>194	60>149	70> 95	80>114
90> 73	100> 86	110>248	120>238
130>253	140>197	150> 72	160>239
170> 91	180>194	190>253	200>239
210>195	220> 54	230>219	240>244
250> 45	260>145	270>219	280> 28
290> 4	300>192	310> 17	320>161
330> 18	340> 57	350>105	360> 79
370>133	380> 80	390>178	400>181
410>100	420> 5	430> 38	440> 76
450> 8	460> 8	470>205	480>117
490> 88	500>139	510>206	

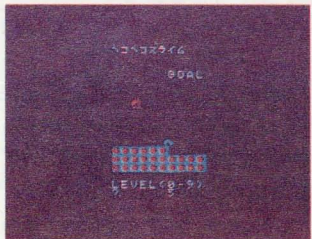
★ プログラムファンの王国 ファンダム通信 スペシャル ★

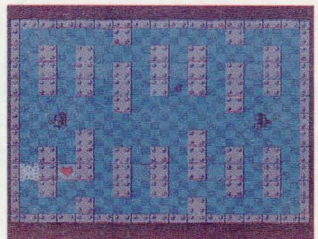
毎月、多くのプログラムがファンダムに送られてきます。そのうち採用されるプログラムは全体の1割弱。かくも、採用への道は険しいものなのです……。

12月号の選考会は前回、前々回がコンテスト期間中だったための反動か、ちょっと活気が見られませんでした。ファンダムの最近の傾向としてグラフィック鑑賞プログラムが多くちょっとマンネリ気味。また、シューティングゲームはパターン化していて新しいアイデア、くふうがないと採用は難しそうです。

最近、住所・氏名・ゲーム名などの必要事項が記入されていないという不備が目立ちはじめています。記入もれのないよう注意してください。

今回も12月号選考会に残りながら不採用になってしまった2作品を紹介します。なお、紹介した作品の作者には、Mファン特製テレカをお送りします。

ヘコヘコスライム
東京都　樋口英二

RPI画面タイプの作品。上から降ってくる岩を避けて頂上までいくゲーム。ヘコヘコと動くスライムの動きはかわいいけれど、ほかのアクションプログラムに比べ、ゲーム性がいま一歩でした。

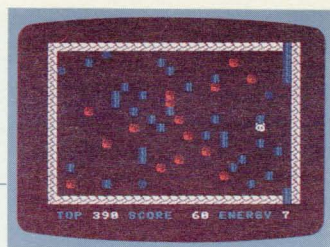
Q-TRAP
東京都　津村一昌

FP部門の作品。戦車を動かしてカードを全部回収するパズルゲーム。戦車の動きが独特で楽しい。しかし、アクションパズルとしては操作性が悪く、プログラムが長すぎるというの欠点です。

WATER PIPE2

ウォーター パイプ

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY TEIJIRO

遊び方は53ページにあります

```
10 SCREEN1,Ø,Ø:CLEAR2ØØ,&HDØØØ:KEYOFF:CO
LOR15,1,1:DEFINTA-Z:PRINT"ちょっと まっちゃまち !!
2Ø WIDTH28:Z=&HDØØØ:DEFUSR=Z:DEFFNA=(PEE
K(&HFBEC)AND4)=Ø:FORI=256TO76Ø:V=VPEEK(I
):VPOKEI,VORV¥2:NEXT
3Ø FORI=ØTO5:READA$:FORJ=ØTO31:POKEI*32+
J+Z,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
4Ø FORI=ØTO12:READA,A$:FORJ=ØTO7:VPOKEA*
8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
5Ø H=2Ø:GOTO21Ø
6Ø T=Ø:N=1Ø:Q=15:R=RND(-TIME)
7Ø CLS:PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø9):A$=STRING$(26,
97):PRINTA$"xaa"SPC(25)"xa";:FORI=ØTO15:
PRINT"a"SPC(26)"a";:NEXT:PRINT"a"SPC(25)
"xa"A$"xa";:A=3:B=1:G=Ø:E=Ø:R=Ø
8Ø FORI=ØTO15:FORJ=ØTO2:VPOKE6212+I*32+R
ND(1)*24,112-(J>Ø)*8:NEXTJ,I
9Ø PLAY"SØM999L64CEFGCEFGCEFGBBB":FORI=Ø
TO512:POKE&HD1ØØ+I,Ø:NEXT
1ØØ FORL=ØTOQ*4:S=STICK(Ø):IFSTHENC=(S=6
ORS=7ORS=8)-(S=2ORS=3ORS=4):D=(S=8ORS=1O
RS=2)-(S=4ORS=5ORS=6):A=A+C:B=B+D
11Ø IFFNA=-1THENN=-1:GOSUB16Ø
12Ø F=6236+E*32:VPOKEF,1Ø8-L¥Q:US=USR(Ø)
:IFG>512THENL=Ø
13Ø Z=6144+A+B*32:Y=6144+A+C+(B+D)*32:ON
INSTR("ahpx",CHR$(VPEEK(Z)))GOSUB15Ø,16Ø
,17Ø,18Ø:LOCATE1,21:PRINTUSING"TOP###Ø S
CORE###Ø ENERGY##";H;T;N
14Ø R=RXOR1:PUTSPRITEØ,(A*8,B*8-1),15,R:
IFE<16THENNEXT:POKE&HD1ØØ+G,F¥256:POKE&H
D1Ø1+G,FMOD256:G=G-4*(R<512):GOTO1ØØELSE
2ØØ
15Ø A=A-C:B=B-D:RETURN
16Ø N=N-1:IFN<ØTHENPLAY"O3CGEFGGCC":LOCA
TE8,9:PRINT" GAME  OVER ":FORI=ØTO7ØØØ:N
EXT:RETURN21ØELSEPLAY"O3C":RETURN
17Ø IFVPEEK(Y)>32THEN:PLAY"O3B":GOSUB15Ø
:FORI=ØTO2:VPOKEZ,113+I+(I=2)*83:FORJ=ØT
O2ØØ:NEXTJ,I:T=T+1:RETURNELSEPLAY"O3E":V
POKEZ,32:VPOKEY,112:RETURN
18Ø V=VPEEK(Y):X=(V>1Ø4ANDV<1Ø9):IF(V=32
ORX)AND(A>3-CANDB>1-DANDB<18-D)THENPLAY"
O4C":VPOKEZ,32:VPOKEY,12Ø:IFXTHENL=Ø:T=T
+2:E=E+1:FORI=1TO17:IFVPEEK(Y+32*I)=12ØT
HENT=T+2:E=E+1:NEXTELSEELSEELSEGOSUB15Ø
19Ø RETURN
2ØØ LOCATE8,9:PRINT"C L E A R !!":Q=(4-Q
)*(Q>3)+1:N=N+1Ø:PLAY"O7CGEFDBEFDGEEDFGB
BB":FORI=ØTO5ØØØ:NEXT:GOTO7Ø
21Ø CLS:PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø9):A$(Ø)="      "
:A$(1)="WATER":A$(2)="PIPE":FORI=1TO1Ø:F
ORJ=ØTO1:LOCATE7,I+J:PRINTA$(J):LOCATE13
,22-I-J:PRINTA$(J*2):NEXT:FORJ=ØTO8Ø:NEX
TJ,I:H=H-(T>H)*(T-H)
22Ø FORI=ØTO1Ø:VPOKE6527-I,32:VPOKE6526-
I,5Ø:FORJ=ØTO3Ø:NEXTJ,I:LOCATE6,2Ø:PRINT
"PUSH SPACE KEY !"
23Ø FORI=ØTO63:PUTSPRITEØ,(I*4,12Ø),15,I
MOD2:FORJ=ØTO5Ø:IFSTRIG(Ø)THEN6ØELSENEXT
J,I:GOTO21Ø
24Ø DATA 21ØØD1Ø68Ø7EFEØØ2ØØ711Ø4ØØ191ØF
5C911Ø1ØØ195E57D5EB3E2ØCD4DØØEB11
25Ø DATA Ø1ØØ197ED1E5D5EBFEØØ2ØØ6114ØØØB
7ED52112ØØØ19CD4AØØFE2Ø2811E1D1EB
26Ø DATA 7EFEØØ2ØØ436Ø118Ø236ØØEB18Ø2D1D
1E5EB11Ø1ØØ197ED1E5D5EBFEØØ2ØØ611
27Ø DATA Ø2ØØB7ED5211Ø1ØØ19CD4AØØFE2Ø281
1E1D1EB7EFEØØ2ØØ436Ø118Ø236ØØEB18
28Ø DATA Ø2D1D13E68CD4DØØEBD511Ø3ØØB7ED5
2D172D511Ø1ØØ19D17311Ø3ØØ191ØØ1C9
29Ø DATA C3Ø5DØ
3ØØ DATA 97,CFF7E7DB3DFAE7DF,1Ø4,3C7EFFF
FDBDB7E3C,112,6AD5AAD5FAF5FB7E
31Ø DATA 113,4288A4218530815A,114,89ØØ42
8ØØ12ØØØ89,12Ø,1A1A1A1A1A1A1A1A
32Ø DATA 1Ø5,183C7EFFFFFF7E3C,1Ø6,7EFFFF
7E3C,1Ø7,FF7E3C,1Ø8,7E
33Ø DATA 1792,C3BD7EDBDBDBFE7Ø,1793,C3BD
7EDBDBDB7FØE,1Ø25,31313131A1516174
34Ø ' [ WATER PIPE 2 ]    BY TEIJIRO
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。とくに、行30のマシン語書きこみ部分や行240〜290までのマシン語用データなどに注意して打ちこみ、打ちこみおわったら、いったんテープ、ディスクなどにセーブしたのちRUNするようにしてください。

変数の意味

スプライト座標

A、B……でびるくんの座標⇨それぞれ×8、×8−1して表示

C、D……でびるくんの座標増分

テキスト座標

F……水滴の出現する座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)

Y……でびるくんの移動先の座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)

Z……でびるくんの座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)/マシン語プログラムの先頭アドレス

その他の変数

A$……データ読みこみ/ゲーム画面表示用

A$(n)……ゲーム画面表示用/メッセージ表示

E……つなげた水道管の数

FNA……ESCキー入力判定用(ユーザー定義関数)

G……水滴の数(ワークエリアを確保するために使用されていて、実際に表示されている水滴の数の4倍になっている)

H……ハイスコア

I、J……ループ用

N……エネルギー
L……ループ用／水滴の落ちる時間のカウンタ
Q……水滴の落ちる時間
R……乱数初期化／でびるくんのパターン切り換え用
S……スティック入力
T……スコア
US……USR関数呼び出し用
V……太文字処理用／でびるくんの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード
X……でびるくんが水道管を運べるかの判定用

プログラム解説

10〜20　初期設定、USR関数定義、ユーザー定義関数定義、太文字処理
30　マシン語用データ読みこみ、マシン語書きこみ
40　キャラクタ、スプライトパターン定義
50〜60　変数初期設定、乱数初期化
70〜90　ゲーム画面表示
100　でびるくん移動処理(スティック入力)
110　ギブアップ判定処理(ESCキー入力)
120　水道管部分の水滴表示、その他の水滴移動表示
130　でびるくんの移動先にあるキャラクタにより行150〜180の各サブルーチンに飛ぶ、ハイスコア・スコア・エネルギー表示
140　でびるくん表示、クリア判定、水滴が移動するために使用するワークエリアに水滴の座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)を書きこむ
150〜190　でびるくん移動処理サブルーチン
　150　移動先がカベだったときの処理サブルーチン
　160　移動先が岩だったときの処理サブルーチン
　180〜190　移動先が水道管だったときの処理サブルーチン
200　クリア処理
210〜230　オープニングデモ表示処理
240〜280　マシン語データ(行30で読みこみ)
290〜320　キャラクタパターンデータ(行40で読みこみ)
330　スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
340　REM文

マシン語解説

&HD000〜&HD010
水滴が移動できるかの判定
&HD011〜&HD04D
水滴のY座標方向移動判定処理
&HD04E〜&HD080
水滴のX座標方向移動判定処理
&HD081〜&HD0A2
水滴表示

ワークエリア

&HD100〜&HD101
水滴の座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)
&HD102
水滴のY座標方向移動フラグ
&HD103
水滴のX座標方向移動フラグ
※　以下水滴が発生するごとに、同様の形式で4バイトずつワークエリアが拡大していく。ただし、発生する水滴は最大128個まで。

プログラマからひとこと

いやはや、テストというものは

テスト中なだけに…

いやはや、テストというものは………
……………………
……………………
……………………
……………………
……………………。

●BY TEJIRO

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>103	20>163	30> 18	40> 12
50> 48	60> 6	70>191	80>225
90>206	100>218	110> 90	120> 22
130>113	140> 21	150>124	160>174
170> 41	180> 36	190>198	200>107
210>118	220>162	230>135	240> 27
250>219	260> 45	270>213	280>153
290>190	300>191	310>124	320>106
330> 28	340> 33		

太文字処理ってなんだ

```
20 WIDTH28:Z=&HD000:DEFUSR=Z:DEFFNA=(PEE
K(&HFBEC)AND4)=0:FORI=256TO760:V=VPEEK(I
):VPOKEI,VORV¥2:NEXT
```

　太文字処理とは、文字どおりにMSXで使われている文字、数字などを太くすることです。太文字のパターン定義の原理は、ふつうのキャラクタパターン定義と同じ。ただし、ふつうのパターン定義と違うのは論理演算などを使用して短い行数(たいていは1行)でパターン定義してしまうことです。
　太文字処理といっても、いろいろなパターンがあります。ここでは、過去ファンダムに掲載されたプログラムのなかから、4つ太文字処理を紹介します。サンプルナンバーの横にある写真はそのサンプルプログラムを実行したときにできる太文字です。
　なお、このサンプルプログラムは、スクリーンモード1専用のもので、数字と英字(キャラクタコード&H32〜&H7A)だけが太文字になります。

サンプルNo.1

012 ABLMOQW

```
100 FORI=260TO987STEP8:FORJ=0TO4:VPOKEI+
J,VPEEK(I+J)ORVPEEK(I+J)/2:NEXT:VPOKEI+2
,VPEEK(I+2)ORVPEEK(L+2)/2:NEXT
```

サンプルNo.2

```
100 FORI=264TO983:V=VPEEK(I):VV=V OR (V/
2) OR (V/4):VV$=STRING$(8-LEN(BIN$(VV)),
"0")+BIN$(VV):MID$(VV$,5)="0":VPOKEI,VAL
("&B"+VV$):NEXT
```

サンプルNo.3

```
100 FORI=264TO983:V=VPEEK(I):V1=VPEEK(I+
1):VPOKEI,(NOTV1)AND(VORV/2ORV/4):NEXT
```

サンプルNo.4

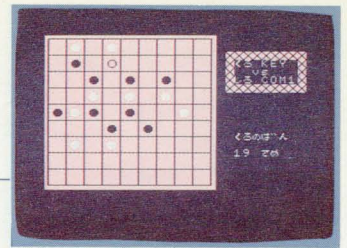
012 ABLMOQW

```
100 FORI=0TO7:READE(I):DATA4,4,2,2,2,1,1
,1:NEXT
110 FORI=264TO983:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV
/2:VPOKEI,VPEEK(I)/E(IMOD8):NEXT
```

桂馬跳び

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 光井豊和

遊び方は54ページにあります

```
10 SCREEN 1,0:KEY OFF:WIDTH 32:COLOR 15,
4,4:R=RND(-TIME):SPRITE$(0)="<B♥♥♥♥B<"
20 FOR I=0 TO 7:VPOKE 1080+I,VAL("&H"+MI
D$("3C7EFFFFFFFF7E3C",I*2+1,2)):NEXT:FOR
 I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:VPOKE 1024+I*64+J
,VPEEK(256+I*824+J):NEXT J,I:DEFUSR=342
30 VPOKE 8208,&HFA:VPOKE 8209,&H1A:VPOKE
 8194,&H1A:VPOKE 8195,&H1A
40 FOR I=1 TO 7 STEP 2:READ A,B,A1,B1,C,
D:A(I)=A:B(I)=B:A(I+1)=A1:B(I+1)=B1:C(I)
=C:C(I+1)=C:D(I)=D:D(I+1)=D:NEXT
50 U$(0)="くろ":U$(1)="しろ"
60 DEFUSR=342:V=USR(0):CLS:INPUT"は゛んの おお
きさ(3-9)";M:CLS:IF M<3 OR M>9THEN 60
70 FOR I=0 TO 3:READ A$,B$,C$:A$(I)=A$:F
OR J=2 TO M:A$(I)=A$(I)+B$:NEXT:A$(I)=A$
(I)+C$:NEXT
80 LOCATE11-M,10-M:PRINT A$(0):FOR I=11-
M TO 9+M STEP2:LOCATE11-M,I:PRINT A$(1):
LOCATE11-M,I+1:PRINT A$(2-(I=9+M)):NEXT
90 LOCATE 22,3:PRINT"××××××××××":FOR I=4
TO 6:LOCATE22,I:PRINT"×        ×":NEXT:LO
CATE22,7:PRINT"××××××××××":LOCATE 25,5:PR
INT"vs"
100 FOR I=0 TO 1
110 LOCATE 23,4+I*2:PRINT U$(I)+" "+MID$
("KEY JOY1JOY2COM1COM2",P(I)*4+1,4)
120 P(I)=P(I)+(STICK(0)=1 AND P(I)>0)-(S
TICK(0)=5 AND P(I)<4):IF STRIG(0) THEN F
OR J=0 TO 50:NEXT J,I ELSE 110
130 X=11-(M MOD2=0):Y=10-(M MOD2=0):L=1
140 PLAY"L64CCDFBGB":LOCATE 22,15:PRINT
"1てめ":LOCATE 23,13:PRINT"くろのは゛ん"
150 IF P(0)>2 THEN X=X+(INT(RND(1)*M)-M¥
2)*2:Y=Y+(INT(RND(1)*M)-M¥2)*2:GOTO 240
160 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8-1),4,0
170 Q=STICK(P(0)):X=X+(Q=7ANDX>(11-M))-(
Q=3ANDX<(11+M)):Y=Y+(Q=1ANDY>(10-M))-(Q=
5ANDY<(10+M))
180 IF STRIG(P(0))=0 OR VPEEK(6144+X+Y*3
2)<>128 THEN 160 ELSE 240
190 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8-1),8,0
200 LOCATE 23,13:PRINT U$(U)"のは゛ん"
210 LOCATE 22,15:PRINT L"てめ"
220 H=0:FOR I=1 TO 8:W(I)=(VPEEK(6144+X+
A(I)+(Y+B(I))*32)=128 AND VPEEK(6144+X+C
(I)+(Y+D(I))*32)=128):H=H OR W(I):NEXT:I
F H=0 THEN 250
230 ON P(U)+1 GOSUB 260,260,260,310,280
240 X=X+A(S):Y=Y+B(S):VPOKE6144+X+Y*32,1
36-U:PLAY"L64DC":L=L+1:U=U XOR1:GOTO190
250 V=USR(0):PLAY"L64DCDCDCEBFG":LOCATE4
,21:PRINTU$(U XOR1)"のかち!!":Z=(U XOR1)*14
+1:FORI=0TO1:VPOKE8208+U,170:VPOKE 8208+
U,Z*16+10:I=-(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:RUN
260 S=STICK(P(U)):PUTSPRITE 0,((X+A(S))*
8,(Y+B(S))*8-1),4,0
270 IF STRIG(P(U))=0 OR S=0 OR W(S)=0 TH
EN 260 ELSE RETURN
280 FOR I=1 TO 8:E(I)=0:IF W(I)=0 THEN N
EXT ELSE FOR J=1 TO 8:E(I)=E(I)-(VPEEK(6
144+X+A(I)+A(J)+(Y+B(I)+B(J))*32)=128 AN
D VPEEK(6144+X+A(I)+C(J)+(Y+B(I)+D(J))*3
2)=128):NEXT J,I
290 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 8:S=J
300 IF W(S)=-1 AND E(S)=I THEN I=1:J=8:N
EXT J,I:RETURN ELSE NEXT J,I
310 FOR I=0 TO 1:S=INT(RND(1)*8)+1:I=-(W
(S)<>0):NEXT:RETURN
320 DATA-2,-4,2,-4,0,-2,4,-2,4,2,2,0,2,4
,-2,4,0,2,-4,2,-4,-2,-2,0
330 DATA┌,─┬,─┐,│,♠│,♠│,├,─┼,─┤,└,─┴,─┘
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソル表示用⇒(X+A(S))×8、(Y+B(S))×8−1して表示。ただし、1手目のみ×8、×8−1して表示

A(n)、B(n)……カーソルの座標増分

C(n)、D(n)……馬の足を押さえているかを調べるためのカーソルの座標増分

その他の変数

A、A1、B、B1、C、D……カーソルのX座標増分データ読みこみ用

A$、B$、C$……盤作成データ読みこみ用

A$(n)……盤表示用

E(n)……W(n)の方向に打ったあと、何か所に駒が打てるか

H……詰み判定フラグ(0=詰み)

I、J……ループ用

L……手数

M……盤の大きさ

P(n)……対局者別の変数(0=KEY、1=JOY1、2=JOY2、3=COM1、4=COM2)

Q……スティック入力用(1手目を打つとき)

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

U……対局者順番(0=先手、1=後手)

U$(n)……順番表示用

W(n)……nの方向に打てるかどうかのフラグ(0=打てない、−1=打てる)

Z……ゲーム終了時に勝ったほうの駒を点滅させる

プログラム解説

10 初期設定、乱数初期化、スプライトパターン定義

20 キャラクタパターン定義

30 キャラクタの色設定

40 桂馬跳びをするときの座標増分等読みこみ

50 先手を黒、後手を白に設定

60 盤の大きさを設定

70 盤作成用のデータを読みこみ

80〜90 ゲーム画面表示

100〜120 ゲームモード選択

130 変数初期設定

140 効果音、1手目の表示

150 もし1手目がコンピュータならランダムに石を打って行240へ飛ぶ

160 カーソル表示

170 カーソルの移動

180 トリガーを押していないか、盤の上にカーソルがなけれ

ば行160へ。石を打ったら行240へ飛ぶ

190〜240　メイン

190　石を打ったらカーソルを点滅させる

200　順番表示

210　手数表示

220　まだ打つ場所があるかどうかの判定、なければ行250へ飛ぶ

230　各サブルーチンへ

240　石を打ち、手数を増やして順番を変える

250　勝敗を決定する

260　スティック入力処理およびカーソル表示

270　トリガー、スティックが押されていないか、その場所に打てなければ行260へ。そうでなければメインへ戻る

280〜300　COM2の打石

280　各方向に打ったとき、さらにどの方向に打てるか

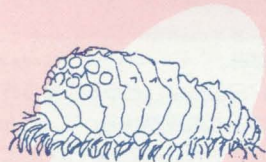
290　ループの開始

300　ある方向に打ち、さらに1か所もしくはまったく打てない場合はメインに戻る

310　COM1の打石

320　カーソルの座標増分データ(行40で読みこみ)

330　盤作成用データ(行70で読みこみ)

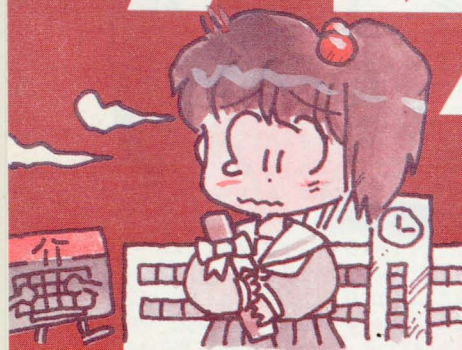
プログラマからひとこと

名誉なことだと思います

初投稿で初採用です。散っていく投稿者の多いなか名誉なことだと思います。このゲームは4月に発案して夏休みになって完成。自分でも満足のいくできです。最近になってゲームを作るコツもつかめアイデアもポンポンでてきたのですが視力が悪化したのでパソコンはしばらくお休みです。

●BY　光井豊和

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>165	20>208	30>129	40>138
50>239	60>124	70>176	80>227
90> 83	100>212	110>223	120>106
130> 84	140> 15	150>116	160>145
170>178	180>204	190>161	200>153
210>206	220>216	230> 37	240> 51
250> 52	260>240	270> 78	280> 64
290> 38	300> 3	310>214	320>190
330> 73			

MSXの音楽とサウンド

続々々・投稿特集と蛍の光

あーむ、かねて予告のとおり次回から模様がえをするこのコーナー、「MSXの音楽とサウンド」としては今回が最後。よりすぐりの投稿とともに「蛍の光」で別れを告げよう。

1. バケツをたたこう！ 大阪府・市川宏明

さあ、まずは大阪府の市川クンの作品『バケツをたたこう！』から。まさに最終回の巻頭を飾るにふさわしい、けたたましくもうるさい名作だ。

プログラムとしてはべつにどうってことなくて、行10で5つずつの音をだんだんテンポを速くした音列を設定し、行20のSOUNDでノイズの周波数、チャンネルAのノイズ、エンベロープ周期などを設定している（ただし音を出すときには行10のS1M200が有効）。行30で音を発生させ、行40では行10へ飛び永久ループにしている。

```
10 A$="T120S1M200O8CCCCCT150CCCCCT200CCC
CCT255CCCCC"
20 SOUND6,13:SOUND7,177:SOUND8,16:SOUND1
1,255:SOUND12,15
30 PLAY A$
40 GOTO10
```

2. そうじき 大阪府・市川宏明

同じく市川クンの作品、第2弾は『そうじき』。まあ、打ちこんでごらんなさい。「ゴー」と「ピー」という音が同時に響いて、吸引力の大きい掃除機の音そっくり。これまたプログラムとしては単純の極み。'87年11月号に掲載したサウンド文でいろいろな音を出すプログラムの応用なのだが、結果よければすべてよし。音とネーミングがうまくマッチして採用されました。

さて、このような音のプログラムを作るには大きく分けて2つのやりかたがあるようです。1つはすでにあるプログラムをいろいろいじくりまわしているうちにたまたまおもしろい音ができあがる、というパターン。もう1つは最初から作りたい音が決まっていて、目標にむかって努力する、というもの。これにはある程度PSGとBASICの知識が必要。

```
10 FOR R=0TO13:READ D:SOUND R,D:NEXT
20 DATA 0,0,0,1,1,1,16,16,16,176,13,2,0,
10
```

3. もうすぐ到着！ 東京都・桜井天

「JRの特急が駅にもうすぐ到着するのを教えるアナウンスが始まるまえに流れる音楽のつもりで作りました」とは、作者の桜井クンのメッセージ。ピンピンした音がかわいい、ふ、ふ、ふ。プログラムはエンベロープをかけているだけで、べつにどうってことはないのだが、発想がいいなあ。

PSGには、どうしても音作りの上での限界があって、どんな音でも作成可能というわけではない。でもちょっとしたアイデア次第で新鮮な作品を生み出すことができる。このへんにこの連載の醍醐味があったのではないかと思う次第です。

```
10 PLAY"T90L16S0M1000O5"
20 PLAY"F8FF8GA8AA8GF8FF8DC4."
30 PLAY"D8DC8DF8FA8AG8GA8GF8"
40 PLAY"L32FAO6CF4."
```

4. おまけ 群馬県・H・R・N

『おまけ』とはなんぞや。つまり、作者から送られてきたハガキにはちゃんと『ラジオ放送終了』というメインプログラムがあったのだが、これがあまりにつまらない。思わずボツにしそうになったところで、端に書いてあった『おまけのリスト』を打ちこんでみたら、おお、OK、OK、これはおもしろい。RND関数を使った乱数をSOUND文にほうりこんでループにしているわけだがよいですね。

ところで、最初のFOR I=0TO13の部分を変えると、SOUNDで書きこむレジスタが変わるので音がずいぶん変化する。たとえば「0TO5」とすればチャンネルA、B、Cの周波数（音の高さ）が変わるし、「8TO10」とすれば音量が変わる。「11TO13」とすればエンベロープ周期が変化する、というわけでSOUND文の復習には最適のプログラムなのであった。

```
10 FORI=0TO13:SOUNDI,INT(RND(1)*255)+1:N
EXT:GOTO 10
```

5.北風で鳴る売れのこりのみじめな風鈴 栃木県・KAMESAN

何といっても、今まででで最長のタイトルを誇るこの作品。冬場の風鈴のわびしさがよくあらわれている。

風鈴の金属音を出すのにはけっこう工夫があって、まず2行目のSOUND8，Iが"チリリ"の部分を(音量が3ずつ上がる)、3段目のSOUND8，Iが"リーン"の部分を(音量が1ずつ下がる)作っている。しかし、勝因はKに乱数を設定して音の間隔をランダムにしたところにあります。

```
10 CLS:KEYOFF:SOUNDØ,27:SOUND8,15:FORI=9
TO15STEP3:SOUND8,I:FORJ=ØTO2Ø:NEXTJ,I:FO
RI=15TOØSTEP-1:FORJ=ØTO5Ø:NEXT:SOUND8,I:
NEXT:SOUNDØ,Ø:K=INT(RND(-TIME)*1ØØØ)+5Ø:
FORI=ØTOK:NEXT:GOTO 1Ø
```

6.ビープ・マーチ 兵庫県・福田昌良

これはユニーク。SOUND文でもPLAY文でもないBEEP(スピーカーを鳴らす命令)を使ったプログラムです。ただし、これが走るのはMSX2、MSX2+。普通のMSXではできないのであしからず。

MSX2、MSX2+にはSETBEEPという命令があって、SETBEEPの1が"ピー"、2が"ピン"、3が"ピンポン"、4が"ポペポ"と、4種類の音を選べるのだ。カンマ(,)のあとは音量で、1(最小)から4(最大)まで。で、福田クンのプログラムはこのビープ音をテンポよく切り換えることでマーチにしている、というわけだ。うむむ、これはうまい。気にもとめていなかった盲点をつかれた思いです。

アイデアがさえているだけでなく、音楽のできあがりも優秀。おなじアイデアでこれよりかわいらしい作品を作るのはちょっと難しそうです。福田くんにはまた別の盲点に挑戦してほしい。

```
1Ø FORI=ØTO1:SETBEEP3,4:BEEP:BEEP:SETBEE
P4,4:BEEP:BEEP:SETBEEP2,4:BEEP:SETBEEP4,
4:BEEP:NEXTI:SETBEEP2,4:BEEP:BEEP:SETBEE
P1,4:BEEP:GOTO1Ø
```

7.螢の光 よっちゃん

さて、この連載の最後は、それらしく『蛍の光』で終わることにしよう。いわば今までの集大成だ。くり出されるワザの数々を解説すると……。

まず行110ではA$と"R64"+A$という、同じデータに短い休符を加えてディレイをかける、というテクニックを使っています。2つあるA$のうち、どちらかのA$を""として片方だけにすると効果がよくわかる。同じテクニックを行120でも使っていますが、これはC$の音符が細かいのでちょっと違う感じに聞こえる。R48をすこし変えてもずいぶん違う。D$とE$は、エンベロープパターンを変えて音の立ち上がりを遅くしている。行140行ではH$にだけエンベロープをかけ細かい音符でとびはねる感じにしている。

このくらい変化を豊富にしておくと、聴くがわも飽きないのではないでしょうか。サービス過剰という声もあります。

```
1Ø SOUND 7,56
2Ø PLAY "SØM79ØØ","SØ","SØ"
3Ø A$="T16ØO5L8GR8O6CR4CCR8ER8DR4CDR8ER8
CR8CR8ER8GR8AR8R2"
4Ø B$="T16ØO3L8E4G4.GG4O4C4O3B4.GB4O4C4O
3G4G4O4C4E4F2."
5Ø C$="L16AAAAGGGGGGEEEEEECCCCDDDDDDCCDD
DDEEEECCCCCCO5AAAAAAGGGGO6CCCCCCCCCCCC"
6Ø D$="S13M12ØØL8O3A4G4.EE4C4D4.CD4A4G4.
EE4G4A2."
7Ø E$="S13O2F4E4.CC4C4O1B4.GB4O2F4E4.CC4
E4F2."
8Ø F$="L8V12O6A4G4.EE4C4D4.CD4E4C4.O5AA4
G4O6C2."
9Ø G$="L8V12O3F4E4.CC4C4O2G+4.AA4A4F4.FG
4G4O3C2."
1ØØ H$="SØM2ØØL16O6FEFGFEDCEDCEDCDEDCECD
CO5BG+G+BO6DEAEAEAEAEDEDCO5BAFABABO6DF
DCO5BO6CDEDEGABO07L32CDEFGABCBC"
11Ø PLAY A$,"R64"+A$,B$
12Ø PLAY "M3ØØ"+C$,"R48"+C$
13Ø PLAY D$,"",E$
14Ø PLAY F$,G$,H$
```

門下生募集 「MSXサウンドフォーラム」2月号は?

先月号で予告したとおり、89年1月号(12月8日発売)からこのコーナーは新装開店、「MSXサウンドフォーラム」としてスタートする。読者の諸君の投稿を中心に展開していこうと思っておるわけですが、内容は以下の2部門です。

■規定部門

毎月、「今月のお題」を出すので、これに答えてナイスな作品を送ってほしい。1月号の「お題」は『伝統的なギャグ』(10月31日しめ切り)でした。すでに人の弱みをつくすばらしいプログラムが数々送られてきている。1月号の発表をお楽しみに。

さて、2月号の「お題」はなにか? そう、それは

「乗り物」

です。

意外な展開に驚く人もいるかもしれないが、乗り物に関係する音ならなんでもあり、というわけ。カーレースの音なんていうのは、もうみんなきききあきてしまっているだろうから、今月号の『もうすぐ到着』のようにだれもが知っていながらつい忘れている、生活の細部をつっつくのがおもしろそうだ。もちろん、正攻法で優秀なのも評価します。しめ切りは11月30日必着のこと。

■自由部門

内容は何でもかまいません。テクニックとセンスが勝負どころ。しめ切りはなし。名作ができたところで送ってください。

どちらの部門も応募要項は55ページと同じですが、10行以内のプログラム投稿はなるべくハガキでお願いします。あて先はファンダム内「MSXサウンドフォーラム係」まで。採用者にはMファン特製テレホンカードを進呈。

みなさんの投稿をお待ちしています。

真の値、偽の値

唐突で申しわけないが、「=」とか「>」とかで結ばれた式は「値」を持つ。

たとえば、「A=Ø」という式(関係式)は、Aが0のときは「−1」、0でないときは「Ø」の値を持つ。じつは、このあたりのことは6月号の「関係演算」でやったのだが、ふたたび、むしかえしたい。

実験してみよう。

A=Ø⏎(Aに0を代入する)

として、次に、

PRINT A=Ø⏎

とすると、「−1」を表示する。

A=1⏎

として、次に、

PRINT A=Ø⏎

とすると、「Ø」が表示される。

この現象を解説すると、最初のケースは、「A=Ø」という関係式が「真(YES、ホント)」なので、式が「−1」の値を持ち、それが表示されたわけで、2番目のケースでは、「A=Ø」という関係式が「偽(NO、ウソ)」になるので、式が「Ø」の値を持ち、それが表示されたのだ。

この原理は、カーソルキーでキャラクタを動かすときによく使われている、というのもすでに何度もやっているのでもう書かない。ほかにも書きたいことはいっぱいあるんだから。

真理値とは

その「いっぱい」の1つに「真理値」ということばがある。真理値ということば自体は論理学用語で、BASICのマニュアルなどで出てくることはあまりない。しかし、そもそもコンピュータは、論理学が電気と結びついてできたようなものなので、MSXのBASICの世界にもちゃんと真理値が登場する。

真とは「ホント」「正しい」「成り立つ」「YES」などのこと、偽とは「ウソ」「正しくない」「成り立たない」「NO」のことだ。この真とか偽のことをまとめて真理値というのだが、真理値というだけあって、BASICではちゃんと数値に対応している。その値が、いま実験した−1や0なわけだ。もちろん、−1が真、0が偽だ。

トリガー入力用の関数でも同じことが起こる。つまり、

STRIG(Ø)

という関数は、「スペースキーが押されている」かどうかの真理値を返す仕組みになっているのだ。そうなんだよねえ。このへんまでが基礎編。さて。

MSXの世界では、ホントとウソの値がある。ウソはØで、ホントはØ以外だ(ホント)。

なぜ「−1」が真の値なのか

ところで、偽の値が0なのはなんとなく納得できるが、真の値が−1なのはどうしてだろう。

じつは、もともと論理学で出てくる真理値では、真が1、偽が0なのだ。これならなんとなくわかる。さらに、じつは、MSXのBASICだってホントのホントは1を真、0を偽にしてあるのだ。

というのも、MSXに限らずコンピュータの内部では、1か0かの2進数を使ってすべてのデータを表している。MSX-BASICの整数型の数値は、2バイト(16ビット)の2進数で管理されていて、たとえば1を2バイトの2進数で表すと、「ØØØØØØØØØØØØØØØ1」となる。こうして見ると、ずらっとならんだ15個の「Ø」が気になる。そこで、ぜんぶ1にしよう。「1111111111111111」。こっちのほうが「真」という感じがする。では、唐突だが、これを10進数に変換してみよう。頭に&BをつけてPRINTすればいい。

PRINT&B1111111111111111⏎

で、さきほどの2進数が10進数に変換されるわけだが、そこでクイズです、その数値は?

正解は、「−1」。ウソだと思ったら試してみなさい。

つまり、MSXでの−1という数値は、2進数にしたとき、1よりも「1」らしい。だから、関係式の真の値が−1になっているというわけなのだ。

MSXでの「真」の値とは

ところで、もっとホントのことをいえば、MSXでの真の値は「−1」だけではない。それが典型的にわかるのが、IF文だ。ちょっと混乱しそうだが、じつはIF文は、

IF〈真理値〉THEN〜

となっていて、〈真理値〉の部分が真ならTHEN以下を実行し、偽なら実行しないという構造になっている。よく見られるのは、〈真理値〉のところに「X>Ø」などの関係式が入っているという形だが、STRIG(Ø)だけが入っていたり、変数が1個だけ入っていることだってある。ところで、

IFØTHENBEEP⏎

とすると、当然ビープ音は鳴らないが、だがしかし、

IF33THENBEEP⏎
IFØ.1THENBEEP⏎

などとするとビープ音が鳴る、つまり、33や0.1も「真」なわけで、じつは、MSXでは0以外はみんな真なのだ!

0は、内部ではどこをとっても0だが、0以外は内部で2進数の形になったとき、どこかにかならず1が混じる。ここが重要だ。MSXの真理値は、「1が混じる値」を真、「0しかない値(つまり0)」を偽としていたのだ。そこで、いちばん1が混じっている値「−1」をとりあえず関係式での真の値として使っていたわけだ。

とりあえず、といっても、じつは、−1こそ0の正反対の数値なのだ。これは論理演算という特殊な演算と深い関係がある。

ここから、話は論理演算になだれこみ、混乱をさらにきわめようかと思ったが、もはやこれまで。ううむ、ジャムパンじゃ。

短期集中連載ジンギスカン情報特集 第3回

FAN STRATEGY

ファン ストラテジー

ここのところ、ジンギスカンに押されて信長や三国志、大戦略の情報があまり投稿されない。この冬にはスーパー大戦略も発売されることだし(P120参照)、いろいろなゲームの投稿を待っています。

情報募集

■募集内容／独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、経験談など、シミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全国版》、ジンギスカン、大戦略など)の情報を手広く大募集！
■応募方法／レポート用紙などに(マップの絵などを書きこんだりして)自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるよう、データは詳しく正確に(データのセーブされたテープやディスクなどあれば同封してください)。
■送り先／〒105東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN編集部　FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください。ちなみに、決まったしめ切りはありません。

城の防御度を上げて敵を撃退する

ジンギスカンをプレイする場合、住民配分の加減で国の状態が変わるが、ボクはとくに城造りを重要視する。たとえば、最初の季節で城造りに住民総数(ふつうの住民に兵力を加えたもの)の25～30%とかなり多くの人数を配分し、兵士配分を本隊100にしておく。これで、ゲーム初期で自分がまだ能力値を上げているときに敵が侵入してきても、本隊を城に置いて、ひたすら待機するだけで(こちらから攻撃しないのがミソ)、兵の損失を低く抑えながら3～4倍の敵を撃退することができる。

(bｙ中垣根章二・岐阜県)

全兵力を堅固(けんご)な城のなかに集め、自国の兵力の損失を抑えながら敵の消耗をねらう戦法を、籠城(ろうじょう)という。中垣クンの考えた戦法は、まさに籠城戦法だ。

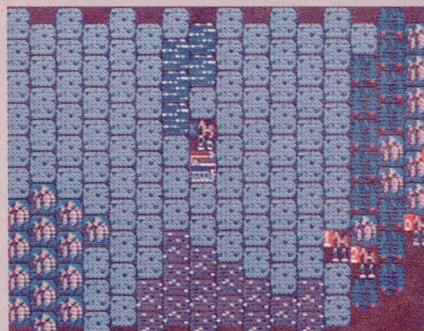
■**籠城戦法の効果**

表を見てほしい。たとえば、城の防御度を最大の999にして籠城したときは、自国の兵力260で兵力450の敵を相手に、一度も攻撃することなく敵を撃退できるのだ。しかも、味方の兵力の損失は、わずか28(約11%)だ。敵の兵力の減り方に比べて、じつに16分の1という戦果だ。このような極端な例でなくとも、城防御度が300もあれば、敵の侵略に対して十分な効果を上げられる。

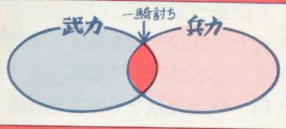
また、中盤以降には、戦略拠点となる国の城防御度をとことん上げておいて、攻められたときにもあまりダメージ(兵力の減少)がないようにすることもできる。

籠城戦のケースデータ

城防御度		自軍兵士数		敵兵士数		勝敗
戦争前	戦争後	戦争前	戦争後	戦争前	戦争後	
999	897	260	232	450	0	○
889	776	230	183	450	0	○
830	723	100	0	400	107	×
776	616	100	0	1090	1086	×
677	403	400	10	980	0	○

実験・城をかためて国を守る

↑籠城戦法の流れを追ってみよう。敵が侵入してきた。自軍兵力は、すべて防御度999の城に配置

↑敵が城に接触した。攻撃をしかけてくるが、自軍は、城の防御度にまかせて、ひたすら待機する

↑戦争終結。一度も攻撃をしない完全な籠城戦法で敵を撃退した。あとは敵将を処刑するだけだ

武力と兵力と一騎討ちの関係

武力をあまり高くすると、一騎討ちを挑んでも断られることが多いので、420〜500ぐらいがちょうどいいと思う。
(bソ本村宗平・兵庫県)

武力999だと一騎討ちはできないけど、敵をぶっつぶすことができる。550だと一騎討ちはほとんど断られない。どちらにも、よいところがあるのだ。
(bソのびお・山口県)

同じくらいの兵力数で、同じくらいの武力の相手に一騎討ちを申しこんでも、受けたり受けなかったりします。どうなっているんでしょうね。
(bソ大井競馬・神奈川県)

このほかにも、武力・兵力と一騎討ちの関係についてのいろいろ情報が、たくさん編集部に集まった。

ジンギスカンでいちばんおいしい勝ち方は、少ない兵力で攻めこんで、敵も味方も兵力をできるだけ減らさないうちに一騎討ちで勝つことだろう。これがくり返せれば、たちまち大国になることができる。そんな必勝パターンというのは、はたしてあるのだろうか。

武力の調節法

一騎討ちを断られないで勝つためには、武力の値を550前後に設定しておくといい。武力を上げるには、訓練をするのがいちばん確実だ。だが、戦争をして勝つごとに、将軍の能力が25(国王の場合は戦争するときに20下がるので増えるのは5だけ)上がるので、あくまで一騎討ちにこだわる場合は、武力を下げねばならない。他の能力値に影響をあたえずに武力を下げるには、間諜に暗殺をさせるのがいちばん。これで武力が20消費される。また、外交の属国になれて10、貢物をよこせで5減るが、同時に他の能力も大きく減少する。微調整したいときは、オルドで強引にくどくをして、5減少させるといい。

⬆武力を減らしながら敵に損害もあたえる暗殺は、一石二鳥だ

■武力と兵力と一騎討ちの結果

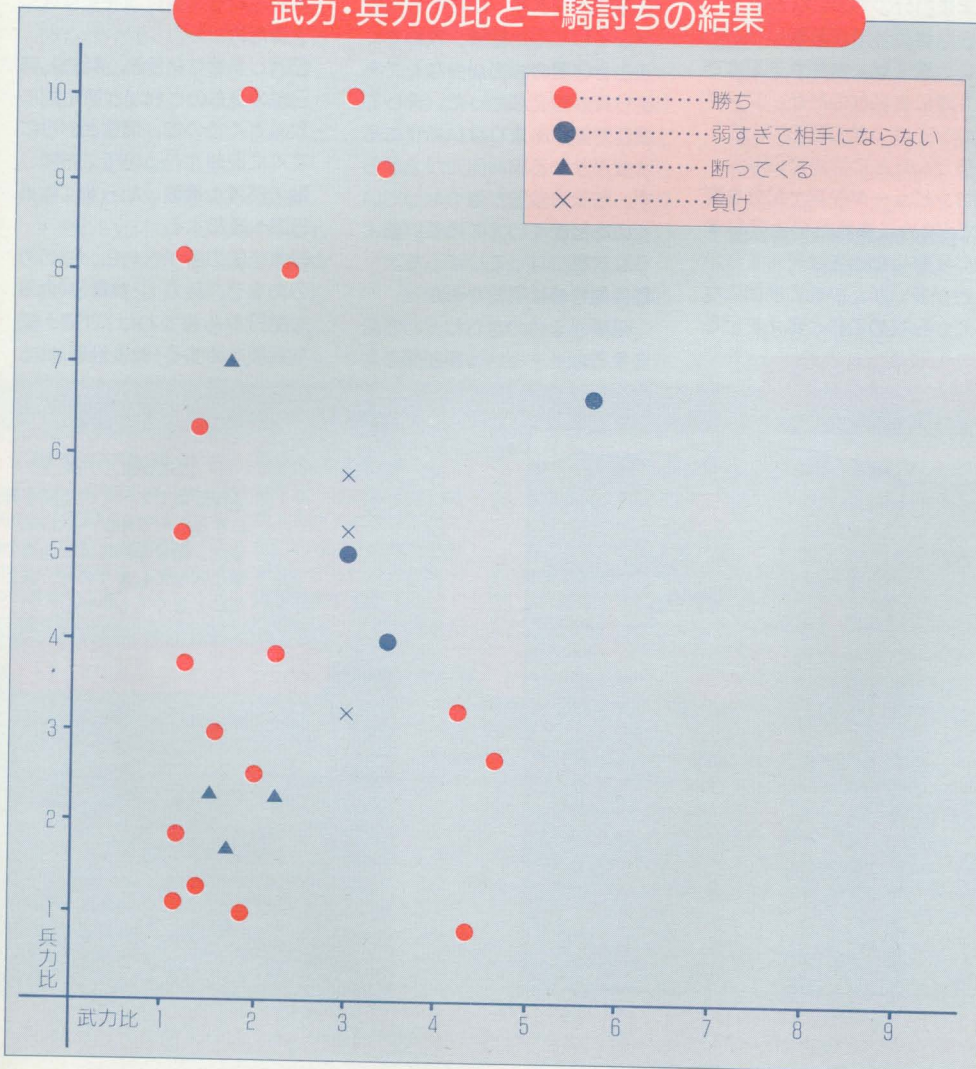
下の分布図の目盛りは、戦争時に一騎討ちを行ったときの、自国(国王は、世界編で実験したのでジンギスカン)と戦争相手の兵士数・武力値を、敵国を1としたときの自国の値だ。つまり、縦軸の値が大きいほど敵に対して自国の兵力が大きく、横軸の値が大きいほどジンギスカンの武力のほうが高い。

まず、この表から読み取れるのは、一騎討ちを断られたときの武力の比は、2：1以下であること、相手が弱すぎて相手にならないのは、3：1以上であることだ。敵将の多くは武力が200前後だから、本村クンの考えた420〜550という武力の設定は、一騎討ちができるかどうか、において、ほぼあたっている。

ところで、大井クンのいうような現象は、武力比3、兵力比5のあたりに見られる。つまり、このあたりが一騎討ちに持ちこめるボーダーラインということだろう。だが、兵力と武力の2つのデータだけでは、こちらが一方的に高い値なら勝てる、というあまりにもあたりまえの結論しか得られなかった。そこで、

一騎討ちは武力で勝負が決まってしまうと思う人が多いかもしれないけど、それは間違い。一騎討ちは能力値の平均で勝負が決まるのだ。
(bソ白倉剛士・愛知県)

という、白倉クンの情報が正しいのかどうかも調べてみた。情報の大筋は正しいようなのだが、武力以外の能力値がいかに低くとも、武力999のジンギスカンは一度も負けなかった。もしかしたら、武力に武力以外の能力値の平均を加えた値で判断しているのではないだろうか。

武力・兵力の比と一騎討ちの結果

兵糧攻め戦法は可能か否か

まず、自分の領地を２か国以上にします。そして、秋になったら、兵糧攻め（㊞兵糧とは兵士のための食糧のこと）のオトリにする国の兵士配分を本隊100%にします。春になったら、オトリにする国の食糧をほとんど移動させます。また、兵士も６分の１くらい残してあとはすべて移動させます。こうしておくと、だれかがオトリ国へ攻めてきます。攻めてきたら、すぐに退却できる場所に布陣します。そして、敵の部隊と接触したら退却します。つぎに、兵士をほんのちょっと連れて攻めこみます。待機ばかりしていれば（㊞ジンギスカンでは本隊が籠城しないため、待機しているとやられてしまう。うまく逃げまわらないと勝てない）、敵の食糧は底をつき、兵士はそっくりもらえます。これをくり返せば兵士も増えるし、敵の国力も落ちていくでしょう。

（ｂｙ木下弘樹・神奈川県）

■兵糧攻め戦法とその効果

木下クンの報告のように、兵糧攻め戦法とは、

①オトリにする国の食糧を兵力よりもずっと少なくしておくと同時に兵士配分を本体100%にしておく（攻めこんだときに敵部隊から逃げまわれるようにするため）
②その国を敵国に攻め取らせる
③オトリ国の食糧が不足しているスキに少ない兵力で攻めこむ
④敵が食糧を切らすまでねばり戦わずに戦争に勝つ
⑤結局、敵の兵力がそっくりそのまま自分のものになるので、大きな増兵効果がある

という戦法だ。信長や三国志ではすでに有名なのだが、ジンギスカンではつぎの理由により、そうかんたんには決まらない。

ⓐコンピュータが兵士配分を変える（攻めこまれたのと同じ季節に反撃したときは変えてないことが多いが、つぎの季節になってから攻めこむと変えていることが多い）
ⓑ城に籠もるはずの敵の本隊が城を出て攻めてくる（すこしめんどうだが、敵の部隊が本隊だけのときは、川や城のヘックスのまわりで逃げまわることができる）
ⓒ攻めこんできた敵の食糧がその国に残る（ふつう、攻めてくる敵の兵力のほうが多いし、２か月ぶんの食糧を持ってくる可能性が高いので、退却したあとにもゆうに１か月ぶんの食糧が残るのだ）

このうち、とくにイタイのはⓒで、兵糧攻めで勝つまでに60日以上かかることが多い。つまり、兵糧攻めをする季節には戦争以外の命令ができないのだ。また、木下クンの情報どおりに兵糧攻めをメインにした戦略でプレイしてみた結果、攻めてくるときの敵の兵力が少なく、あまり兵が増えなかった。そして、増兵効果があまりないくせに命令数がかかるぶん国力が上がらず、結局は敵国が強くなっていくのを指をくわえて見ているような状態になってしまった。

■兵糧攻めは有効か否か

効果がないのならわざわざ紹介するな！　という声が聞こえてきそうだが、それをいっちゃあシミュレーションゲームがつまらなくなる。いろいろな戦略・戦法を試せるのがほんとうのおもしろさなのだから。それに、はじめの１年くらいならうまく使う方法があるのだ。つぎのようなコンセプトの実験をモンゴル編で行ってみた（くわしい手順は下のカコミのとおり）。

⑴はじまったらすぐに住民配分をすべて兵士にし、兵士配分を本隊100%にして、兵士と兵糧を１ずつ残して第５国へ攻めこみ、戦争に勝って（負けたことはなかった）第５国を直轄地にする。これで２か国持つことと、第１国をオトリ国にすることが同時にできる（第５国を選んだのは、第５国がいちばん弱いからではなく、隣接する敵国をすくなくするためだ）
⑵同じ季節に第２国、第６国、第８国のうちのどれかが第１国に攻めてくるので、情報どおりにすぐに退却できる場所に布陣し、敵の部隊と接触したらすぐに第５国へ退却する
⑶第５国の番がきたら、はじめの命令で、兵力１・食糧３（食糧を90日ぶん持つわけ）で第１国を兵糧攻めする（戦後処理は、も

実験・兵糧攻めで兵力を増やす

モンゴル編の第１国まわりの地図。実験例ではオトリにした第１国へ第２国が攻めこんできた。実験では、命令できる番のめぐりあわせで、第６国や第８国が攻めてくることもあった

手順1

住民配分変更

住民配分ですべての住民を兵士にする。モラルが一気に低下するが、同じ季節にほぼ全員で戦争に行ってしまうので、あまり気にしなくてもいい。

作戦開始・戦争

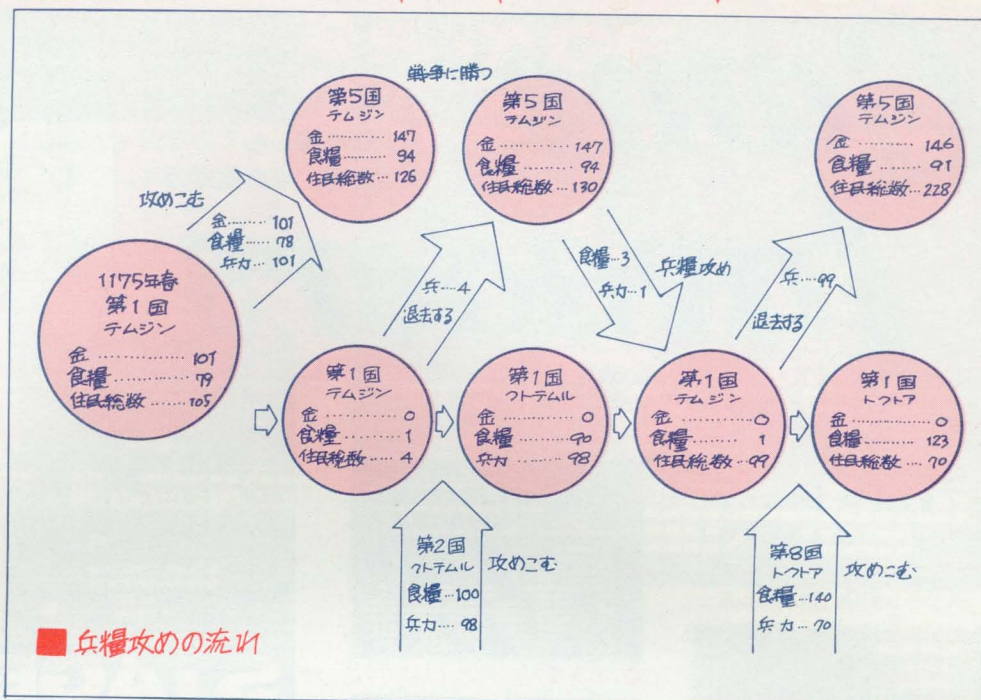
住民配分を変えて全住民を兵士にし、兵士配分で本隊を100%（騎馬隊）にしたら第５国へ攻めこむ

し60日以内で勝ったときは第1国を直轄地にし、60日以上かかったときは第1国を本国・第5国を直轄地にする)
(4)兵糧攻めしたオトリ国にはつぎの敵国が攻めてくるので、(2)のようにして増えた兵力とともに第5国へ退却する

この実験は、兵糧攻めによる増兵効果だけでなく、戦争に2回勝つことによる能力値の向上(判断力・企画力・武力が10増え、説得力は20、体力は40増える。ただし、統率力は20減る)もねらっている。

戦争によって自分の訓練をしているのは、レベルが上がるにつれて敵国の国力が上がるからだ。レベル1ならあまり国力の差がないので、特産品を売りながら自分を訓練している余裕がある。しかし、レベル5ともなるとまわりの国があまりにも強く、いつ攻められるかわからないので、自分を訓練しているヒマなどまったくないのだ。

■1回だけの兵糧攻めの成果

そういうわけで、実験はおもにレベル5で行った。右の実験結果のように、気持ち悪いくらいうまくいったときは、ゲーム開始時に105だった住民総数(ふつうの住民の数に兵力を加えたもの)が、たった2季節で228にまで増えた。兵1を雇うのにどんなに安く見積っても金10くらいはかかることを考えると、兵糧攻めの効果は絶大だったといえる。

敵国のようすを見てから攻めこむというような余裕がないため、成功率が低そうに思えるかもしれない。だが、レベル1とレベル5で20回ほど実験した結果、効果の平均は写真の例よりひかえめになるものの、失敗したことは一度もなかった。

■兵糧攻めのあとの戦略

さて、兵糧攻めに成功して兵力が増えたあとはどうするか。兵糧攻めで得た兵力はすべて第5国に集まっているのだから、1175年の秋に第5国からゲームがはじまったと思ってプレイすればいい。テムジンの能力値は統率力をのぞいてすこしは上がっているのだし、国力もアップしている。しばらくは敵国も攻めてこないだろうから、住民配分を変更したり、自分の訓練をしたりしながら、攻めていく時期を待てばいいわけだ。

■兵糧攻めの流れ

1175年春 第1国 テムジン 金……101 食糧……79 住民総数……105
攻めこむ 金……101 食糧……78 兵力……101
第5国 テムジン 金……147 食糧……94 住民総数……126
戦争に勝つ
第5国 テムジン 金……147 食糧……94 住民総数……130
第1国 テムジン 金……0 食糧……1 住民総数……4
兵……4 退去する
第2国 クトテムル 攻めこむ 食糧…100 兵力…98
第1国 クトテムル 金……0 食糧……90 兵力……98
食糧…3 兵力…1 兵糧攻め
第1国 テムジン 金……0 食糧……1 住民総数…99
兵…99 退去する
第5国 テムジン 金……146 食糧……91 住民総数…228
第8国 トクトア 攻めこむ 食糧…140 兵力…70
第1国 トクトア 金……0 食糧……123 住民総数……70

手順2
兵士配分変更
兵士配分を変更する。本隊以外の部隊をすべて0%にしてから、本隊を100%の騎馬隊に。これで戦争準備完了だ。

手順3
第5国へ攻めこむ
第5国へ攻めこむ。一騎討ちを挑まれないように、敵の本隊以外の部隊を生かしながらひたすら敵本隊を攻撃するように。

手順4
オトリ国へ敵侵入
オトリ国へ敵が攻めこんだら、いつでも退却できるところに布陣する。敵部隊と接触するまで待機し、接触したら退却する。

手順5
オトリ国を兵糧攻め
第5国の番がきたら、はじめの命令で、兵1・食糧3で第1国へ攻めこむ。敵の食糧が切れるまで逃げまわるのだ。

手順6
作戦終了
60日以内に戦争が終わったら第1国を直轄地に。それ以上かかったら、第1国を本国にして、第5国を直轄地にする。

敵国が侵入・退却

↑オトリ国へは第2国が攻めこんできた(注:兵士数は兵力の10倍になる)。いつでも退却できるように!

オトリ国を兵糧攻め

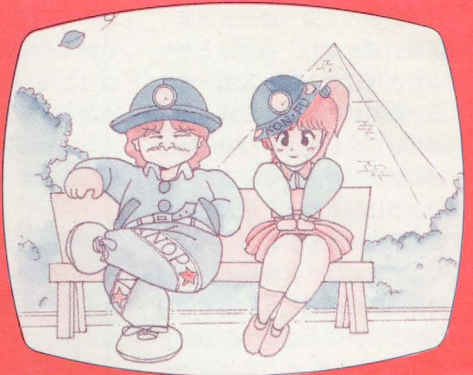
↑第5国から兵力1で兵糧攻めする。敵本隊が攻めてくるが、矢印のように逃げまわれば何日でもすごせる

作戦終了・戦後処理

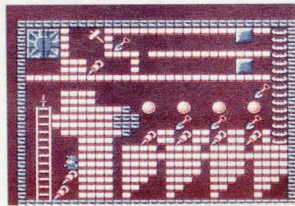
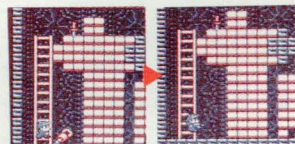
↑戦争が60日以内で終わったときは、第1国を直轄地に、60日以上かかったときは第1国を本国にするのだ

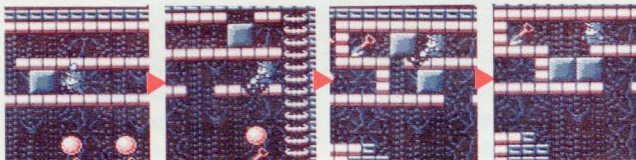
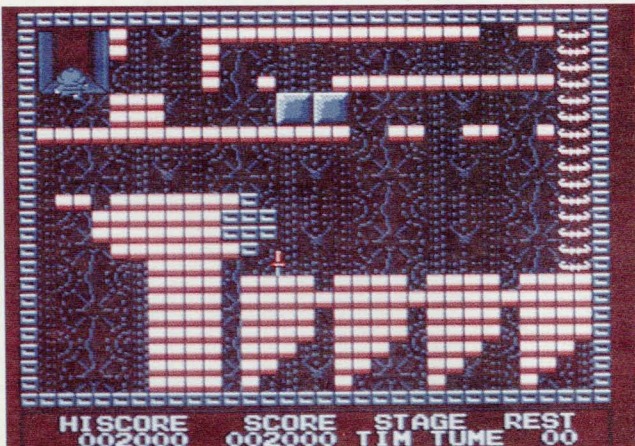
短期集中連載・エルギーザの封印エディットステージ特集　その2

Game Invaders
ゲーム百字軍

今回のエディットステージは読者から送られてきたもの。好きなあの子にプレイさせてこまった顔を楽しんでみるのもいいね。あ、また歯が浮く。

前回のエディットステージの解法

前回で紹介したエディットステージのひとつ、「詰めエルギーザ・その1」の解法を紹介しよう。はまった人はよく読んで。

スタート直後、取ってしまったドリルを持って、消えるハシゴを昇ろう。で、その右のフロアを崩す。ここまではカンタン。その後、地面すれすれまでハシゴを降りて、右に半キャラほど移動すれば、2個めのドリルが取れる。地面に足がつくとハシゴは消えてしまうので、要注意。上のフロアでの動きは、写真を見たほうが理解しやすいだろう。クリアすると、「TIM」という文字が浮かび上がる。TIMというのは徳間書店インターメディアの略。その正体は秘密だ。

これを見てエディットしよう

消えるハシゴを消さないよう、地面スレスレまで降りていこう

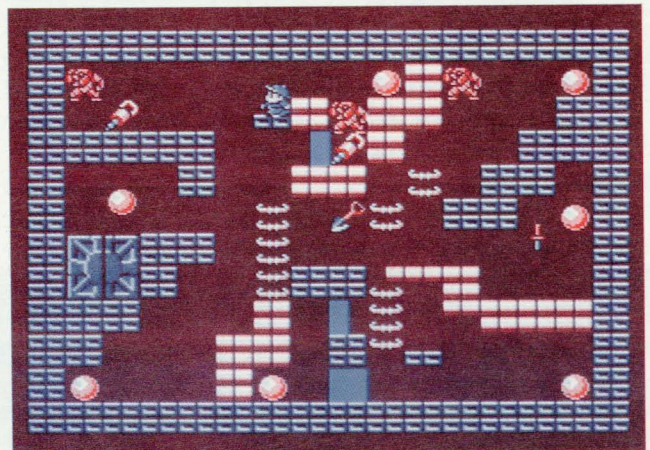
これがTIMのロゴ。いいデザインだ

ストーンを写真の位置に運び、上のストーンの真横でスコップを使う

クリアするとTIMって読めるよね。TIMの正体はMファン製作工場

読者からの挑戦・新ステージ×3

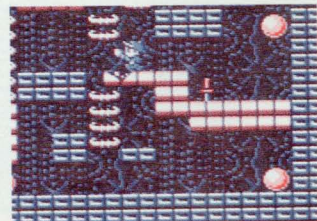
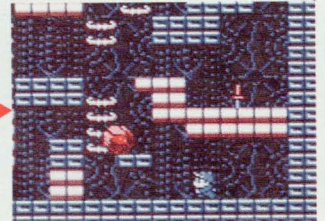
ある日、百字軍に届いた1通の手紙。そのなかには、読者の建設的なエディットステージが封印されていた。送ってくれたのは、鳥取県の徳永喜彦くん。さっそく電話で話を聞いてみた。

送られてきたステージ数は9。友達とふたりで、試行錯誤しながら作ったそうだ。自分の作ったステージを人にプレイさせて、解けずに悩むようすを見るのが楽しい、とのこと。やっぱりね。

STAGE TEN・TAI

「点対称」を考えて作りました。ロックロールをうまく誘導することがステージのポイントです。

完全な点対称ではないけれど基本コンセプトどおりの作品になっている

ステージの特徴

このステージで重要なのは、ロックロールを誘導することだ。たとえば、左下のソウルストーンを取りにいった場合、脱出するためには踏み台が必要になる。右下のソウルストーンも同様だ。また、ロックロール誘導に気を取られて、下の壁のワナにはまらないように。クリア時には、道具が1個あまるはずだ。

右のほうにある掘り道具を使って、うすいフロアを崩してしまう

それによって、ロックロールを下のフロアまで誘導できるのだ

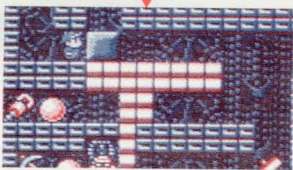
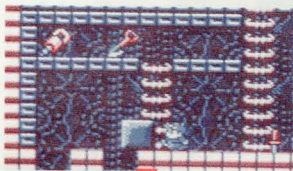
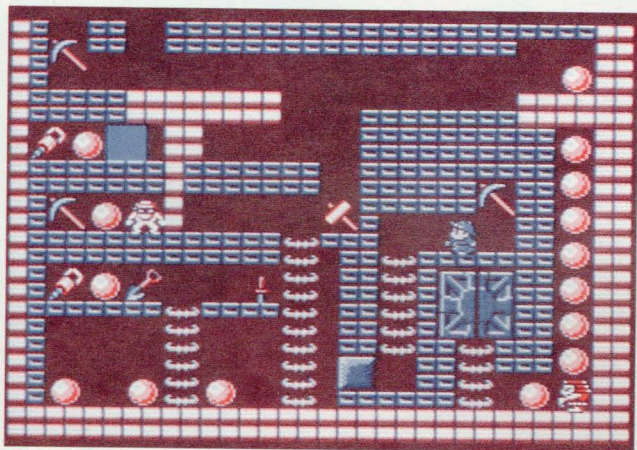
STAGE HISIDE

このステージを作るときには、ストーンを運ぶ方法を難しくしようと意識しました。

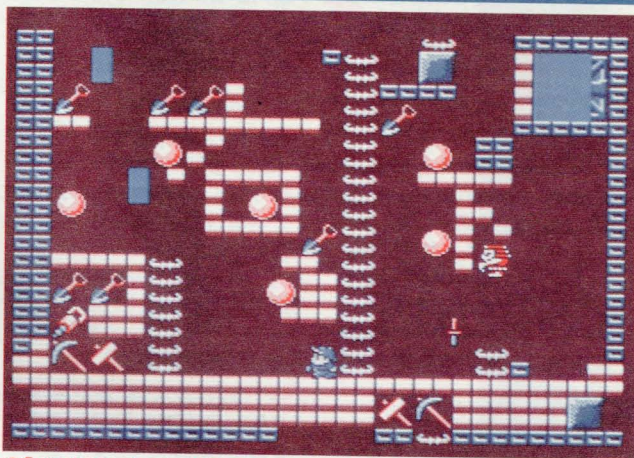
ステージの特徴

百字軍のメンバーは、このステージに悩まされた。すべては、右側に縦一列にならんだソウルストーンのせいだ。上のフロアを崩せば、飛びこんで一気に取れる。そう思って、掘り道具をそこまで運ぶ方法ばかり考えていたのだが、実は……。だれもが一度はだまされるに違いない。

スタート直後の話をすると、まずはストーンをうまく下から上へ運ぶこと。それによって、ステージ右上にいけるようになるのだ。問題は、縦にならんだソウルストーンの取り方だ。それ以外には悩む要素はない。ちなみに、ステージクリア時には道具は2個あまる。

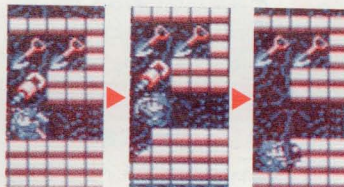
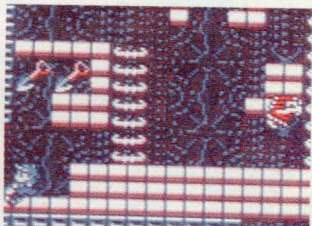
このステージをプレイして、百字軍は彼の才能を高く評価したのであった。彼は今でもステージ作成にいそしんでいるようなので、続編が期待できそうだ。

下のフロアの2か所を崩して、右の穴からストーンを落とそう

かなり入力しやすいステージだ。エディットステージの評価では、入力しやすさもひとつの要素になる。めんどうだと入力したくないもの

STAGE STAGE61

ステージ右下にソウルストーンが隠れているので、ステージに「右下」とヒントを入れました。

「STAGE61」という名前に負けない、よく考えられたステージ

ステージの特徴

このステージは、目に見えないところにもソウルストーンが隠されている。知る人ぞ知るテクニック「パーツ重ね合わせ」を用いているのだ。その入力方法は下のカコミを参照してほしい。なによりも、ステージのなかにヒントを暗示しているという、そのセンスには脱帽した。百字軍のボスいわく「負け」。

出口付近にはトラップが仕掛けられているので、うかつにソウルストーンを取りにいくと、はまる

ステージ右下にいくためには、まず左下を崩さなければならないのだ。ぶちて

左下を崩していくと右に抜ける通路が完成。ストーンのそばにいくだけでソウルストーンが取れる

特殊なパーツの入力方法

今回の百字軍で紹介したエディットステージを入力するには、「重ね合わせ」「1キャラぶんのワナ」といった特殊なパーツの入力方法をマスターしなければならない。もちろん、マニュアルには書かれていないので、このページを読んで覚えておこう。自分のオリジナル・エディットステージを作るときにも、応用できるテクニックだ。ただし、これから応募する作品に、このテクニックを使っても、あまり高い評価は与えられない。

重ね合わせ

あるパーツを置いたあと、その上に重ねて違うパーツを置くテクニックだ。これでフロアの下に隠されたソウルストーンとか、じつはトラップが仕掛けられている出口といった状況を作れる。右のサンプルを見て入力しよう。

まずはソウルストーンを4つ置いて……

その上に出口を重ねて入力し……

さらにトラップを重ねて入力すれば完成だ

1キャラぶんのワナ

通ると現れる壁のワナは、おもしろい活用法がありそうだけど、1キャラ単位で入力できないのが残念。しかし、このテクニックを利用すると、1キャラぶんの壁のワナが入力可能となる。くわしくは写真参照。

まずフロアやストーンをストッパーとして入力

つぎに壁のワナを好きな位置から入力

最後にストッパーをはずせば1キャラぶんに！

求む！エディット面

ただいま編集部には異常乾燥注意報が発令されています。至急みずみずしいエディットステージを送ってください。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。ディスク、テープ、またはわかりやすいイラストで送ってください。
また、ゲーム百字軍に対する希望・アイデアも募集しています。「個性と理性でゲームを遊ぶ」のモットーを守って、はめをはずしてね。

ソフト48本プレゼント付! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で48名様(各ソフト4名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは11月30日必着。当選者の発表は1月8日発売の本誌2月号の欄外でおこないます。

★10月号の当選者発表は61ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

❷ 今後、MSX2+を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨ハンディー・プリンタ ⑩持っていない ⑪その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。❸の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系 ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨そのほか(具体的に記入) ⑩どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。　それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	F-1スピリット3Dスペシャル…8	7	ゼビウス～ファードラウト伝説～……118
2	レイドック2～LAST ATTACK～…10	8	スーパー大戦略……120
3	ラスト・ハルマゲドン……14	9	コナミの占いセンセーション……122
4	スナッチャー……22	10	死霊戦線2……124
5	ゴーファーの野望～EPISODE II～……112	11	幽霊君……125
6	サイオブレード……116	12	暗黒神話……126

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN SCOOP>MSX2+でゲームが変わる!
3	<FAN ATTACK>ラスト・ハルマゲドン
4	<FAN ATTACK>スナッチャー
5	ゲーム十字軍
6	LINKS INFORMATION PAGE
7	FFB
8	<FAN RADAR>シンセサウルス
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>はじめてのファンダム
11	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
12	<ファンダム>ファンダムハウス
13	FAN STRATEGY
14	ゲーム百字軍
15	<FAN NEWS>ゴーファーの野望～EPISODE II～
16	<FAN NEWS>サイオブレード
17	<FAN NEWS>ゼビウス～ファードラウト伝説～
18	<FAN NEWS>スーパー大戦略
19	<FAN NEWS>コナミの占いセンセーション
20	<FAN NEWS>死霊戦線2
21	<FAN NEWS>幽霊君
22	<FAN NEWS>暗黒神話
23	ON SALE
24	COMING SOON
25	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビープ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコンチャンピオン
13	ファミコン通信
14	ファミリーコンピュータマガジン
15	㊙ファミコン
16	その他のファミコン雑誌
17	PC Engine FAN
18	PC エンジンスペシャル

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)	26	クリムゾン	51	ドラゴンクエストII
2	アウトラン	27	グレイテストドライバー	52	ドラゴンスレイヤーIV
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	激走ニャンクル	53	忍者くん～阿修羅ノ章～
4	アシュギーネ～虚空の牙城～	29	コナミの占いセンセーション	54	抜忍伝説
5	アルギースの翼	30	琥珀色の遺言	55	信長の野望＜全国版＞
6	アレスタ	31	ゴーファーの野望～EPISODE II～	56	ハイドライド3
7	暗黒神話	32	今夜も朝までPOWERFULまあじゃん	57	覇邪の封印
8	イース	33	サイオブレード	58	パロディウス
9	イースII	34	ザナドゥ	59	ファミクルパロディック
10	一石にかける青春	35	沙羅曼蛇	60	ファンタジー
11	ウィザードリィ	36	ザ・リターン・オブ・イシター	61	ファンタジーII
12	ウイングマン・スペシャル	37	三国志	62	フィードバック
13	ウルティマIV	38	THEプロ野球激突ペナントレース	63	フライトシミュレーター
14	F-1スピリット	39	シャロム	64	プレイボールII
15	F-1スピリット3Dスペシャル	40	ジーザス	65	ぺんぎんくんwars2
16	エグザイル	41	死霊戦線	66	マイト・アンド・マジック
17	王家の谷・エルギーザの封印	42	死霊戦線2	67	魔王ゴルベリアス
18	王子ビンビン物語	43	スナッチャー	68	めぞん一刻
19	ガリウスの迷宮	44	スーパー大戦略	69	めぞん一刻・完結篇
20	ガリバー	45	ゼビウス～ファードラウト伝説～	70	メンバーシップゴルフ
21	ガンダーラ	46	センターコート	71	妖怪変紀行
22	気まぐれオレンジロード	47	ソープランドストーリー	72	幽霊君
23	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	48	大戦略	73	ラスト・ハルマゲドン
24	クインプル	49	太陽の神殿	74	レイドック2～LAST ATTACK～
25	グラディウス2	50	ディーヴァ～アスラの血流～	75	ワールドゴルフII

（キリトリ線）
郵便はがき

1600年の時空(とき)を超(こ)え
今、暗黒神が蘇(よみがえ)る!
好評発売中!!!
原作
諸星大二郎
動かす 取る
使う 見る
移動 ▶聞く
ワシは、竹内。
考古学者じゃよ。
ここの、考古館長をしておる。
考古館
白鳥陵の中です。
前に壁画があります。
白鳥陵
暗黒神話
ヤマトタケル伝説
MSX2
3.5″2DD●6800円
●古代・ヤマトタケルに滅ぼされたクマソの怨念・その呪いが、武の父の死を契機に始まった! 劇画界の鬼才・諸星大二郎の作品がいよいよアドベンチャーゲームに。
武の父の死の謎とは! 暗黒神の復活とは! 八章から成る壮大なストーリー! 巨大な幻獣との戦闘の数々! 究極のアドベンチャーゲーム、暗黒神話、いよいよ今秋始動!!
原作本(創美社発行 集英社発売)プレゼント!!
「暗黒神話」をお買い上げの方のなかから、抽選で100名様に諸星大二郎先生の原作本をプレゼントします。
C諸星大二郎/東京書籍
東京書籍 東京都文京区本駒込6-14-9 〒113
資料請求券 12—F

11月11日㈮発売
定価6,800円

MSX 2, MSX 両専用

MSX 2 RAM64K・VRAM128K以上
MSX RAM16K以上
♪ 2MROM

● 12人の個性派雀士が君を待つ!!
片山まさゆき氏原作のコミック『ぎゅわんぶらあ自己中心派』のキャラクタが、状況や点数差によって、個性に合わせて展開を考えてきます.

●アニメーション効果で原作通りの麻雀模様.
①持杉　ドラ夫　②律見江　ミエ　③中島　ハコ　④謎のじいさん　⑤北家　拳士郎　⑥タコ宮内　⑦ゴッドハンド氏　⑧店野　真澄太　⑨オクトパシーふみ　⑩貧乏おやじ　⑪迷彩レディー　⑫クリスチーネ・M，の12人を用意.

●MSX2用，MSX用の2種類の画面表示方式を用意してあります．さらに，MSX2の場合には，どちらの表示でもゲームをすることができます.

●P64からなる豪華マニュアル
初心者の方を含め麻雀がうまくなりたい人の為に持杉先生の麻雀教室を新たに編集しました．イラスト満載で，単なる麻雀入門とは一味ちがいます.

●吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力測定機能)，初心者向け指導モード，オープンモード，オートモード付.

●ジョイスティックまたはジョイパットだけで操作できます.

● ♪ FM PACを使用するとコミカルな効果音オリジナルBGM，さらにロン，チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます.

●MSX2の画面です

●MSXの画面です

Copyright©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
Copyright©1987,1988 GAME ARTS/YELLOW HORN

▶バーコードナンバー
MSX自己中心派　4988649812016

※MSXマークはアスキーの商標です

株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL：03(984)1136

Wachi

僕の芸術はガラクタで、作られる。

自由自在に画面でアート。あれもこれものよくばり機能が君の絵ゴコロを大満足させてくれるぞ。さあ、マウス片手に大傑作にチャレンジ!!

スピーディーお絵描きソフト

画楽多(ガラクタ)

よくばり機能満載./

- 円も線もマウスの動きに素早く反応。これはもう、筆感覚。
- 方眼表示付きだから、正確な図形もラクラク、クリア。
- ミラー機能で万華鏡のようなデザインも可能。
- 絵の部分印刷は、ハガキやカード作りに大活躍。
- 絵の部分保存もでき、一度保存したら、どこでも呼び出しOK.!!

基本機能
- ●解像度/512×212
- ●色/512色中14色を選択
- ●スクリーントーン/7種類固定、ユーザー定義1種類
- ●線種/4種類

作画機能
- ●直線
- ●連続直線
- ●フリーライン
- ●ボックス(四角形)
- ●サークル(円)
- ●スプレー/3種類固定
- ●ペイント
- ●ボックスフィル(塗り潰しの四角形)
- ●サークルフィル(塗り潰しの円)
- ●イレーサー/4種類、絵の部分消去
- ●ミラー/4種類組合せ可能

編集機能
- ●コピー(複写)
- ●拡大・縮小
- ●上下・左右反転
- ●90°単位の回転
- ●ルーペ/拡大作図(ドット単位)
- ●クロマキー(色変更)

文字
- ●文字種/英字・数字・平がな・カタカナ(ソフト内蔵)
  漢字・ロシア文字・ギリシャ文字・記号(JIS第1水準漢字ROM使用)
- ●書体/4種類(ノーマル・斜体文字・影文字・袋文字)
- ●サイズ/任意

その他の機能
- ●ミラー/4種類(組み合せ可能)
- ●メニュークリア(メニューの消去)
- ●グリッド(方眼の表示と消去)
- ●パレット(色調合)
- ●アンドゥー(戻り)
- ●メニューチェンジ(メニューの移動)
- ●クリアスクリーン(画面の消去)
- ●カーソルの色変更
- ●ユーザートーン(オリジナルトーンの絵模様作成)

データ(ディスクのみ)
- ●セーブ(絵の全体保管、部分保管)
- ●ロード(絵の呼びだし)
- ●KILL(ファイルの削除)
- ●FILES(ファイル一覧)

印刷
- ●全体印刷、部分印刷
- ●モノクロ印刷、カラー印刷

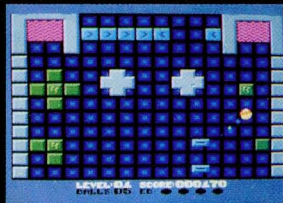
画楽多 MSX2 ROM版 RAM64KB、VRAM128KB以上、**定価7,800円**

●MSX2マークはアスキーの商標です。

■**読者プレゼント!!**「画楽多」抽選で5名の方にプレゼント。下記の住所に11/30(消印有効)迄にハガキでご応募下さい。(担当成田)

和知電子機器株式会社
〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL.(03)255-7401
PRODUCTED BY・WACHI ELECTRONICS CO., LTD.

GA夢
白熱
もえるぜっ！
12月1日
全国一斉発売！
中華 CHU KA
幽玄な水墨画をバックに飛びかう極彩色のキャラ達。ゲームセンターで人気沸騰のあの「中華大仙」が今、MSX2に強烈デビュー！仙人の弟子、マイケル・チェンはギョーザ、マージャン牌らを相手に今日も今日とて修業の身。火竜、分身などのパワーup法術をマスターし打倒、巨大BOSSキャラだ!!さあっ燦然と輝く「中華大仙」の星をうばいとれ!!
コミカル横スクロールシューティング
鮮烈
あざやかグラフィック！
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
MSX2専用，要VRAM128KB,3.5"2DD，¥6,800
©TAITO CORP.
※MSXはアスキーの商標です。

かんげきっ!
歓喜
大仙
TAI
SEN
中華大仙ゲーム大会
発売前にゲーム画面が見れるぞ!
下記ショップにてゲーム大会を実施します。
11月19日(土) 上新電機 さんのみや1ばん館
TEL 078-231-2111 担当:和田
11月26日(土)・27日(日) J & P 渋谷店
TEL 03-496-4141 担当:堂谷
シューティングだっ!
迎撃
ブロック
ブレイカー
オランダ生まれの縦スクロールブロック崩し。2人同時プレイも出来る!全国絶賛発売中!!
BREAKER
MSX2専用, 要VRAM128KB,3.5"2DD, ¥6,800
SYSTEM HOUSE
HOT-B
株式会社ホット・ビィ
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16
松本3号ビル内
☎03-361-4063
資料請求券
MSXファン
12月号

最強最後のRPG遂に登場!!

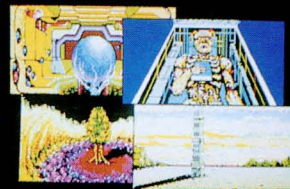
壮大なストーリー構成

はるか昔…。
魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人類に破れた。その後、人類は地上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして、はるか未来…人類は滅亡した。長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地表に蘇ったのである。
時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙(そら)からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争(ラストハルマゲドン)が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へのほんの一歩にしかすぎないことをまだ誰も知らない…。

圧巻のオープニング

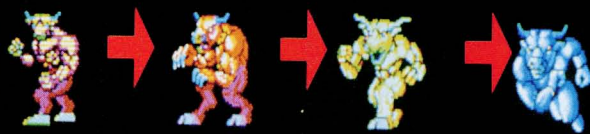
魔物たちがエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローグ部分が、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。

超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。
どんでん返しに次ぐどんでん返しで繰り広げられるイベントは、4人のデザイナーによる場面ごとの書き分けで、リアルな仕上りを見せています。

広大なマップ

通常の移動画面は2D表示。エリア数にして5万エリアをかるく越えます。でも、全体マップを見れば、自分がどこにいるのか、一目でわかりますからご安心を。さらに建物の中は、3D表示。20×20のエリアが数十階分用意されています。もちろん、建物によって3Dグラフィックは、すべて異なります。3D内部では、自分の歩いた経路を記憶する機能も付いていますから、マッピングはしなくても大丈夫。

斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特性が変化します。それに伴い、グラフィックも変化します。さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新種のキャラクターを作成することも可能です。そのパターンは150種類以上!!
このキャラクターは、備えつけのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑ができます。敵キャラとなるエイリアンも多数出現しますので、最後まで飽きることがありません。

LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
MSX2 3.5" 2DD 5枚組
7,800円 大好評発売中!
PC8801SR以降
5"2D 7枚組 7,800円
PC9801シリーズ
5"2DD 4枚組/3.5"2DD 4枚組
5"2HD 3枚組 7,800円
X1シリーズ 5"2D 7枚組
7,800円 好評発売中!!
X68000 5"2HD 7枚組
9,800円 近日発売!
待望の"LAST ARAMAGEDDON" CDが10月25日発売決定!価格は¥3000円にて、ポリスターレコードよりリリースされます。
その豪華な内容は…
●3.5"2DD 5枚組(オープニング、システム、マップ、キャラクター、各ディスク)
●豪華マニュアル×2(カラー48ページ、白黒16ページ)
●大版マップ(60×60cm)
●チェック・シール(マップの重要処点に貼ってチェック)
●ユーザー登録葉書
●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込みください。送料は当社負担となります。
ブレイングレイのパソコン情報は、東京 03-230-0684
MSXマークはアスキーの商標です。
株式会社ブレイン グレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel.03-264-3039

勝てないものがある。闘魂(スピリッツ)だけでは

例えばモナコ。
ヨーロッパの歴史薫るモンテカルロの町並みを
700馬力のマシンが駆け抜ける。
16のサーキット中
最も狭く、最も曲がりくねったこのコース。
エンジンの低回転域が勝負の分れ道だ。
あらゆるデータをどう分析し、どう判断するか
熱い体の中で、頭だけがクールに働き続ける。
優れたテクニックと冷徹な判断力も必要だ。
チャンピオンはただ1人。
物語の幕はもう上っている。

ROUND 3
GRAND PRIX DE
MONACO

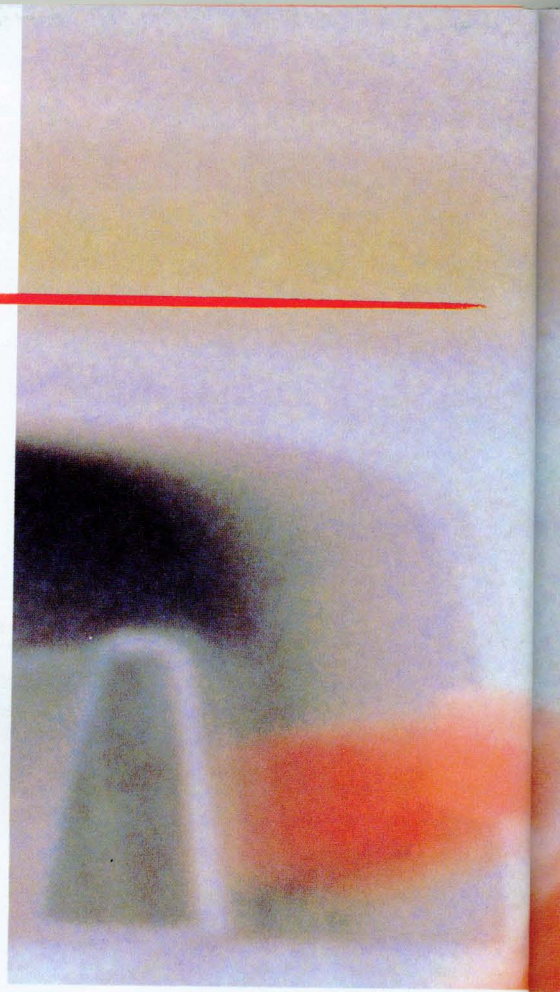
★スタート地点

★デボートコーナー

★アンクガールヘアピン

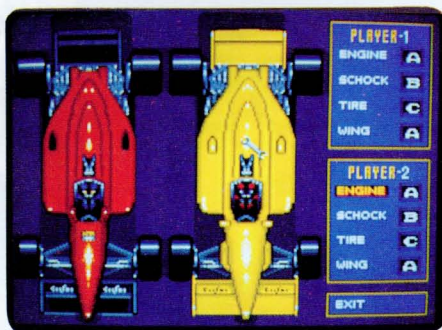
★ピットワークはレースのキーポイント

★ラスカスコーナー

★新設されたヌーベルシケイン

T&E SOFT®

Produced by
T&E SOFT
RACING TEAM

'88 F1 GRAND PRIX RACING COURSE.

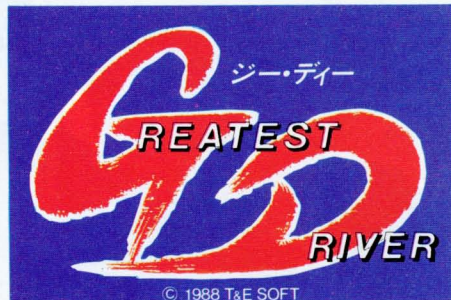
ROUND 1 ● BRAZIL · GP
ROUND 2 ● SAN MARINO · GP
ROUND 3 ● MONACO · GP
ROUND 4 ● MEXICO · GP
ROUND 5 ● CANADA · GP
ROUND 6 ● U.S.A. · GP
ROUND 7 ● FRANCE · GP
ROUND 8 ● BRITAIN · GP
ROUND 9 ● GERMANY · GP
ROUND 10 ● HUNGARY · GP
ROUND 11 ● BELGIUM · GP
ROUND 12 ● ITALY · GP
ROUND 13 ● PORTUGAL · GP
ROUND 14 ● SPAIN · GP
ROUND 15 ● JAPAN · GP
ROUND 16 ● AUSTRALIA · GP

好評発売中!

MSX2 RAM64K以上/VRAM128K以上
3.5"2DD・2枚組……¥7,800

POTENTIAL

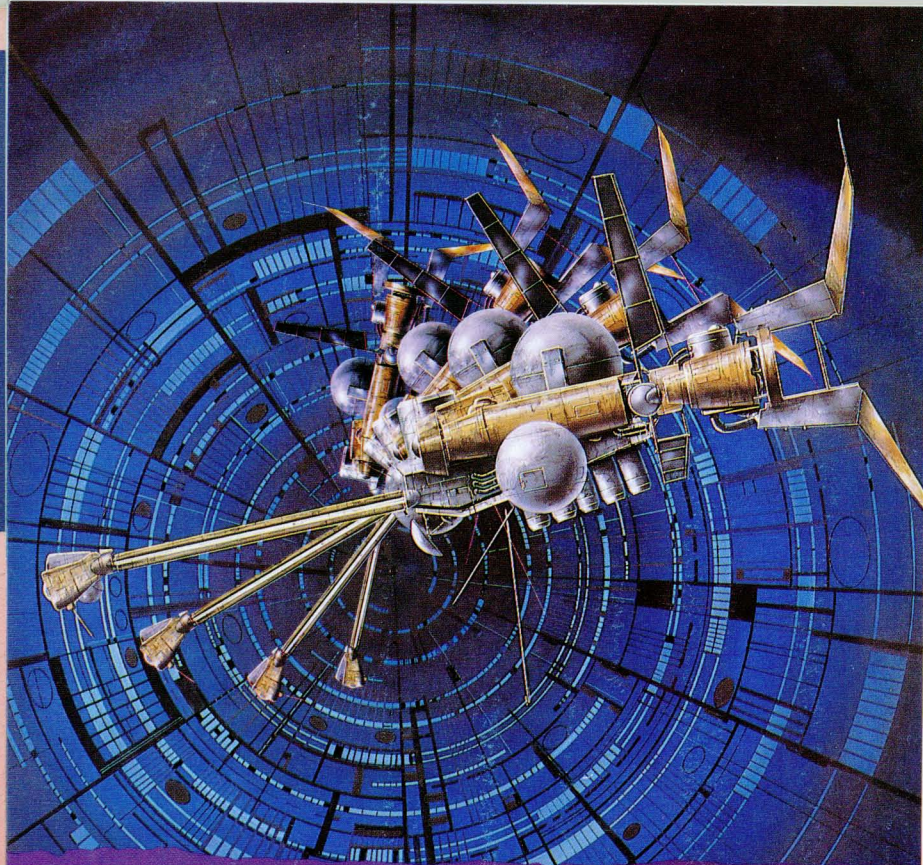
★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。
★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
★疑似3D表示*による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
★♪MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

*T&E SOFT では、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています
*マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ――【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

地上で、遙か

COUNT DOWN START III

宇宙編

●「コールドスリープ中のセプテミウス2乗組員ドナン夫妻だ。」

●セプテミウス2コックピットで
ロバート:「マイケルは今船外調査をしているんだ。」

A.V.G.ファンの夢をのせて“サイオブレード”いよいよ登場!!

発売機種・価格/各 ¥8,800

- ●PC-8801mkⅡSR以上(2ドライブ専用)5"2D・5枚組▶11/19発売!!
- ●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)3.5"2D・5枚組▶12/3発売!!
- ●MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上)3.5"2DD・3枚組▶12/17発売予定!
- ●X1 turboシリーズ(2ドライブ専用)5"2D・5枚組▶12/17発売予定!
- ●PC-9801VM/VX, PC-286V…5"2HD・2枚組
- ●PC-9801UV/UX, PC-286U…3.5"2HD・2枚組

※MSXマークはアスキーの商標です

謎のメロディーモジュールが付いている!

T&E特製ディスケットケース付!!

サイオブレードグッズ 通信販売実施中!

- ●Tシャツ(M・L) ¥1,700(送料¥300)
- ●サイオホール ¥500(送料¥300)
- ●ミラーコーティングポスター(B2) ¥1,200(送料¥300)

地上編

●「やった!!サウスハチェット島に侵入成功。」

●ヒューイ:「ルイス、ラクーンの開発者シュルツ博士の監禁場所はつかめたか。」

●コンピュータ室で
キース:「ソフィア、ラクーンと交信できたかい？」

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した
二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にバーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起きた
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を招くことになる
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる
「最深心理層に未確認回路侵入 ニューロ・サーキット破損………
太陽系消滅まであとわずか………」
最後のカウントダウンが始まる

●「誰だ。くっ、苦しい。」キース危し！

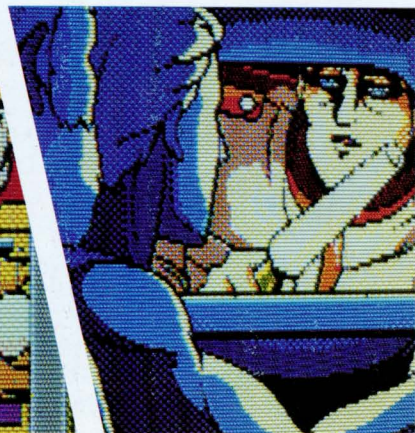
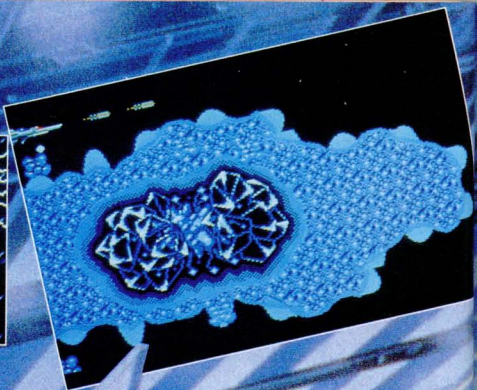
宇宙で…巨大な陰謀が渦巻く。

太陽系消滅まであとわずか。

●「しまった！みつかってしまった!!」

SPECIFICATION

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。
【マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC-88SR：サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
MSX2　：♪ MSX-MUSIC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC-98V　：サウンドボード対応のFM音源サウンド。
X1turbo　：FM音源対応のステレオサウンド。
FM77AV：繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応

●「出ろ、尋問する。」

●「検問だ。うまく通り抜けなければ…。」

結着。

とどめ

MSX 2+ 専用 11月12日発売!

レ・イ・ド・ッ・ク

LAYDOCK 2
LAST ATTACK

PROPAGANDA

★ＭＳＸ２＋専用の新次元シューティングゲーム。
★縦、横、斜め、あらゆる方向に対して１ドット単位のスムース・スクロールを実現!! 緻密に書き込まれた地形マップ・グラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。
★縦スクロール面・４ステージ、横スクロール面・４ステージ、２画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・２ステージ、なんと12画面フルサイズの超ド級キャラが登場するハイパースペシャル面・？ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の決戦が始まる。
★２機のストーミーガンナー２(自機)で出撃することにより、２人プレイ可能。ドッキング・エネルギーが高まると、縦横２種類の合体でさらにパワーアップ。
★シューティング・ゲームにＲＰＧ的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティング・ゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。
★ストーミーガンナー２のレベルは、ディスケット、ＰＡＣ、ＦＭ－ＰＡＣのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。
★ストーミーガンナー２は、レベルに応じて10種類のオプション・ウェポンを装備（１人プレイ時においても、すべてのオプション・ウェポンが装備可能）。さらに縦合体、横合体でオプション・ウェポンがパワーアップ。
★ＭＳＸ２＋の持つ自然画モード（19,268色表示）に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。
★オープニング、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気を盛り上げる。
★ＭＳＸ－ＭＵＳＩＣ（ＦＭ音源）対応のＢＧＭは全部で10曲。もちろん内蔵ＰＳＧにも対応。
★キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。

MSX 2+ (RAM64K以上 VRAM128K以上) 専用
3.5"2DD・2枚組……¥6,800

開発・発売/(株)ティーアンドイーソフト
販売元/松下電器産業株式会社 パナソフトセンター

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.19 請求券 Mファン12月号

爆烈！MSX2+ハリケ

もうこの進撃は誰にも止められない!!

2+対応ソフトもガンガン出る！

琥珀色の遺言

ミステリーAVGの新シリーズ
事件の鍵となるタロットカードの示す意味は？

●リバーヒルソフト
12月発売予定
¥9.800
2+用ディスク付！
MSX2 (3.5"2DD)
©リバーヒルソフト

STAR SHIP RENDEZVOUS
スターシップランデブー

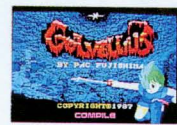
●スキャップトラスト

女性乗組員しかいない謎の宇宙船、何のためにキミを誘い込むのか。
¥7.800 発売中
MSX2 (3.5"2DD)
縦横スクロールと自然画で2+対応
© SCAP TRUST ©ARK LIGHT

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】
PSY-O-BLADE

●T&Eソフト
12月発売予定
¥8.800
全編アニメーションA.V.G. ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音
MSX2 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©T&E SOFT

NYANCLE
激走 ニャンクル

かわいい ファミクル 一家が繰り広げる過酷でスリルあるホバークラフトレース
●パナソフトセンター
自然画で2+対応
MSX2 (3.5"2DD)
¥6.800 発売中
©Panasoft/BIT²

真・魔王ゴルベリアス

変幻3画面方式。スピーディーなアクション性と数々のリアルタイムトラップ。
●コンパイル
¥7.800 年末発売予定
縦横スクロールと自然画で2+対応
MSX MSX2 (3.5"2DD)
©COMPILE

Master of Monsters
マスターオブモンスターズ

8ビット機最強のアルゴリズム！ファンタジーウォーゲーム
●システムソフト
MSX2 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
12月発売予定 価格未定
©SYSTEM SOFT

XEVIOUS
ゼビウス

©NAMUKO
アーケードで一世を風びしたあの興奮がよみがえる！
新MISSIONの追加で2倍のおもしろさ。
¥6.800
●ナムコ
MSX2 (2MROM) 12月発売予定

LAST ARMAGEDDON
ラストハルマゲドン

©BRAIN GRAY
MSX2 (3.5"2DD)
¥7.800 発売中
主役はモンスター地球征服をねらうエイリアンとの壮絶な戦いが始まる。本格RPGのダイゴ味！
●ブレイングレイ

麻雀ゲーム
自己中心派（ぎゅわんぶらあ）

MSX MSX2 (2MROM)
¥6.800 発売中
片山まさゆきのギャグマンガ原作の爆笑ギャグ麻雀。
©片山まさゆき／講談社・ヤングマガジン
©GAME ARTS／YELLOW HORN
●ゲームアーツ

きまぐれオレンジ☆ロード

MSX2 (3.5"2DD)
¥7.800 12月発売予定
原作とアニメ版をミックスアレンジ。ゴキゲンなヒット曲をB.G.Mに素敵なアドベンチャーゲーム。
●マイクロキャビン ©まつもと泉 集英社・日本テレビ・東宝

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL

MSX2+ 3.5"2DD 2枚組
11月19日発売 ¥6,800
発売元 コナミ(株) SW-M007
販売元 松下電器産業(株)パナソフトセンター
©T&E SOFT/MATUSITA

2+専用

超ヒット作「F1スピリット」がMSX2+の登場で、極限の体感をプラスして甦る！
コーナリングのとき、画面が横スクロールし、背景がブッ飛んでゆく超迫力！
3Dレーシングの興奮を味わえ！

2人でやるから2プラス!!

ルチプレイヤーケーブルをつなげば、2台のMSX2+でゲーム
ンターさながらのバトルを展開できるぞ！
ルチプレイヤーケーブルはコナミから発売されます。

ワープロソフト、FM音源搭載のMSX2+マシン

A1WX
パナソニック
MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円

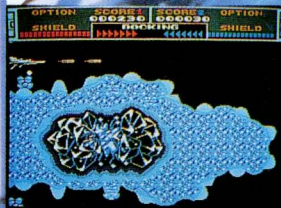
ーン上陸!!

君も今日から作曲家
FMサウンドでノリまくれ!
シンセサウルス
● Bit² ©BIT²
MSX (ROM)
発売中 ¥6.800

FM Pana Amusement Cartridge ¥7.800

♪MSX MUSIC 対応ソフトも楽しいぜ!

これでも中キャラだぜ!

2+専用

レイドックシリーズ遂に完結!

MSX2+の機能をフルに使った究極のシューティング体験。縦、横、斜め
ぐるんぐるんスクロールでエキサイト。
12画面の超巨大母艦に驚かく。
最大最後の戦いが始まる!

MSX2+ 3.5 2DD 2枚組
11月19日発売 ¥6,800
SW-M006

発売元 ㈱ティーアンドイーソフト
販売元 松下電器産業㈱パナソフトセンター
©T&E SOFT/MATSUSHITA

LAYDOCK 2 LAST ATTACK

THE NEW MSXフェア開催
ソフトハウスの有名人ぞくぞく大集合!!

集れ!
会場はここだ!
生フロッピーを
持って参加しよう!

THE NEW MSX FAIR

MoJi MoJi体験コーナー

A1WXのすぐれたワープロ機能を使って文字遊び
ハンディープリンターを使ってさまざまな文書印刷。2プラスの本格派
ワープロ機能を体験できる。

スーパーゲーム体験コーナー

LAYDOCK2 やF1 SPIRIT 3D SPECIALの2プラス専用ゲームは、もちろん
MSX2プラス対応ゲームやFM音源対応ゲームも超新作約20タイトル体験できる。

超自然画体験コーナー

19,286色モードの自然画と世界のトップクラスのアーティストのCGを
MSX2プラスのスクロール機能も組み合わせデモンストレーション

ゲーム大会

MSX2プラス専用ゲーム2タイトルを使って
のゲーム大会!予戦を勝ち抜いて決勝ステージへ進め!!
LAYDOCK2 F1 SPIRIT 3D SPECIAL

プレゼントも満載!

参加者全員にシールカレンダーとMSX小冊誌!抽選で、なっなんと
豪華スタッフジャンパー、テレカなどなど…
プレゼントは盛りだくさん用意してあるぞ!

占いの部屋

コナミの占いセンセーション
なんと凄い占いソフトの登場だ〜ぁ!
この部屋へ入った瞬間から、
君の未来が見えてしまうかも!
※占い特製用紙にプリントして持ち帰りOK

おもしろテジタイズコーナー

フロッピー持参の人は、ビデオカメラで撮った君の顔や、あこがれのゲームデザイナーと
一緒のひとコマを超自然画19,286色にデジタイスしてもらえるぞ〜!
※当日会場でのフロッピー販売も予定しています。

ステージ

ソフトハウスや雑誌社など、参加各社がプレゼントやクイズなど盛りだくさんのメニューで、
一日中楽しいステージを繰り広げるぜ!君も参加しようネ。

イベント・スタッフカード
(君だけのシリアルナンバー入り。)

スタッフジャンパー

Pana Amusement EVENT-STAFF

イベント・スタッフ大募集
スタッフカードをその場で発行!!春からのイベントでの特典や楽しい事が……

場所	会場	日程	時間	電話番号
札幌	そうご電器 YES	11月20日(日)	10:30~17:00	☎011-214-2850
東京	新宿スタジオ アルタ	12月11日(日)	11:00~18:00	☎03-350-1290
名古屋	テクノ名古屋	11月23日(水)	10:00~17:00	☎052-581-1241
大阪	ABC エキスタ	12月25日(日)	10:00~17:00	☎06-348-0001
神戸	せいでん三宮本店南館	12月27日(火)	10:00~17:00	☎078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY	12月 4日(日)	10:00~17:00	☎082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店	11月27日(日)	10:00~17:00	☎092-781-7131

〈主催〉 T&E/コナミ/Panasonic
アスキー、イーストキューブ、エニックス、ゲームアーツ、コンパイル、システムサコム、
システムソフト、スキャップトラスト、ナムコ、テクトソフト、パナソフトセンター、
BIT²、ビクター音楽産業、ブレイングレイ、マイクロキャビン、リバーヒルソフト
(アイウエオ順) MSXマガジン、MSX FAN

なんと3.5"FDが付いて3,000えん

A1WX専用(ワープロ編)VHS〈45分〉
オペレーション ビデオ マニュアル

★このビデオを見ればワープロはすぐにマスターできる!

オペレーションビデオマニュアルでは、電源の入れ方から、入力方法、
編集、印刷までを年賀状、宛名管理、リフィル印刷、AVラベル印刷など
の豊富な実例をもとに徹底解説。

★君のカードが、ポップになる!

付属の3.5"FDには、クリスマスカードや年賀状(89'版)、暑中見舞用の
グラフィックデータ満載!このデータを使えば簡単にポップな文書ができあがる。
〈発売元〉ミリオンエンタープライズ「A1WXビデオ係」 TEL.0482-22-8173

殺意なら、いつもあなたの側にいる。

1920 SERIES

琥珀色の遺言（こはくいろのゆいごん）

藤堂龍之介探偵日記　西洋骨牌連続殺人事件

富豪の貿易商・影谷恍太郎が、館の中庭で毒殺された。謎に包まれた殺意。遺された莫大な財産をめぐって揺れる影谷家の人々。しかし彼が遺言として残したものは数枚の謎めいた西洋骨牌（かるた）だけだった。絵札に託されたメッセージを手がかりに犯人を追う私立探偵・藤堂龍之介の前で、再び殺意が牙を剝く――。

▼リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリーの新作〈1920シリーズ〉MSX2版制作中！

MSX2　2DD　MSX MUSIC対応　12月上旬発売

マンハッタンの街で、もう一人のJ.B.に出会った。

ひとりの女性が殺され、世界に二つとない至宝のサファイア〈青い嘆き〉が消え去った。疑惑に満ちた状況の陰で、複雑にからみ合う四組の男と女。そして背後に隠された真実とは…？　新たな難事件に、J・B・ハロルドが挑む。前作《闇に翔ぶ天使たち》の舞台の中で、まったく異なるハードミステリーが始まる。アナザーストーリー・オブ・マンハッタン・レクイエム「殺意の接吻」MSX2版ついに登場！

〈新発売〉

事件について聞く
関係者について聞く
情報について聞く
他の人を呼ぶ
部屋を調べる
外に出る
W. PAGE : 2
「ざんねんですが、わたしには何もわかりません」

マンハッタン・レクイエム　アナザーストーリー

殺意の接吻（さついのくちづけ）

MSX2　S-RAM対応　2DD

MSX MUSIC対応　FM音源対応

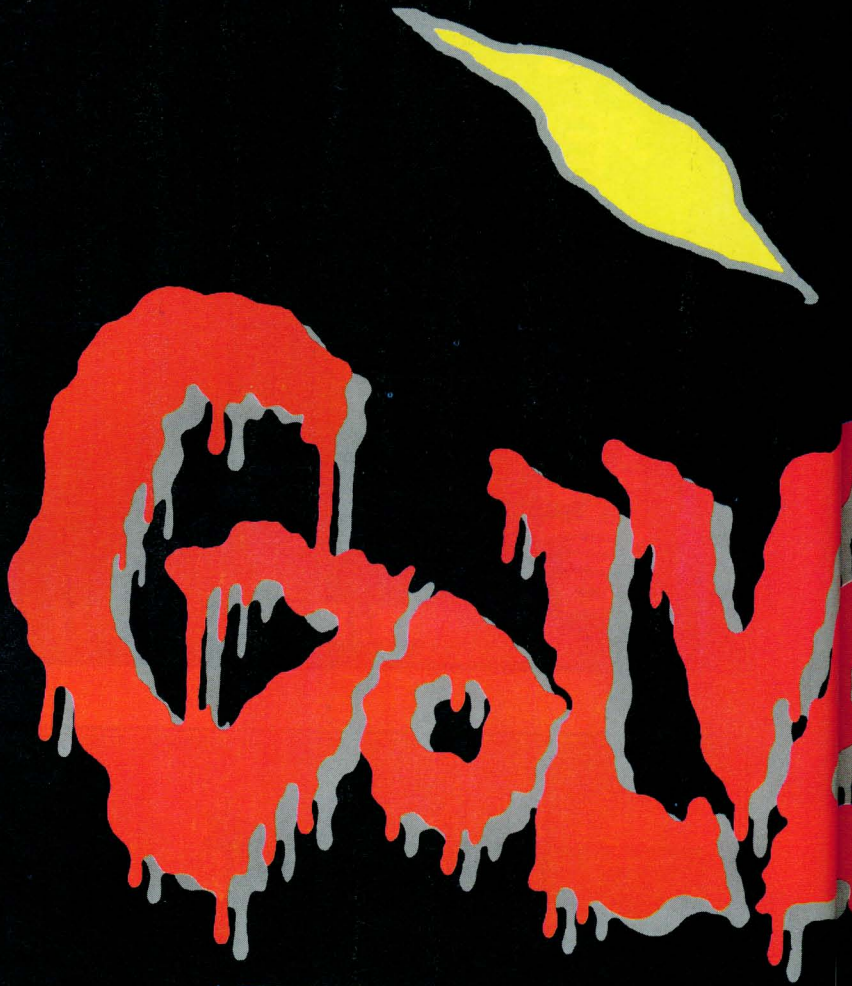
●VRAM128K以上●ディスク3.5"-2DD（1枚組）
●マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応
漢字表示（漢字ROM不要）
※MSX2版「殺意の接吻」は単体で動作いたしますので、「マンハッタン・レクイエム」をお持ちでない方も、お楽しみいただけます。
捜査手帳、登場人物顔写真シール、大型マニュアル、J.B.インデックスブック付き。
定価　6,800円

●J.B.CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。092-771-0328 13:00～17:00（土・日・祭日を除く）
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

勇者よ
闇の時流を斬り裂け！

様々な視点から表現可能となった
変幻3画面方式。
スピーディーなアクション性と数々
のリアルタイムトラップ。
多彩な会話と奥の深いシナリオ。
MSX版、セガ版のものより全てに
おいてグレードアップ。

開発部ミーティング会議

MSX2 MSX2+ VRAM 128K MSX AUDIO 対応

Disc station ディスクステーション ＃2

MSX2 MSX2+ VRAM 128K MSX AUDIO 対応　2DD 2枚組　12月8日発売 ￥1,980

1 ゼビウス(1982年版1面)
真・魔王ゴルベリアス(横スクロール面)　先取りプレイ
2 ゼビウス/ラストハルマゲドン
真・魔王ゴルベリアス　デモ
3 窓ふき会社のスウィングくん(ポニー)　レトロゲーム

パナソフトセンター	MSX2+情報
コンパイル	迷宮ゲーム　エディタ(サンプル5本)
	魔導師ラルバ II
ナムコ	ゼビウス
ブレイングレイ	ラストハルマゲドンII
ゲーム・アーツ	RC CARII/サムの冒険
MSXマガジン、MSX FAN	BASICゲーム
投稿作品	たくさんタクサン TAXAN

Disc station ディスクステーション ＃0

1	ウインキーソフト	あかんべドラゴン
2	ブレイングレイ	ラストハルマゲドン
3	ゲームアーツ	ソリテア ロイヤル
4	コンパイル	アレスタ
5	パナソフト	FMパナアミューズメントカートリッジ

創刊準備号　MSX2　￥980

通信販売だけちょっぴり残ってるよ。

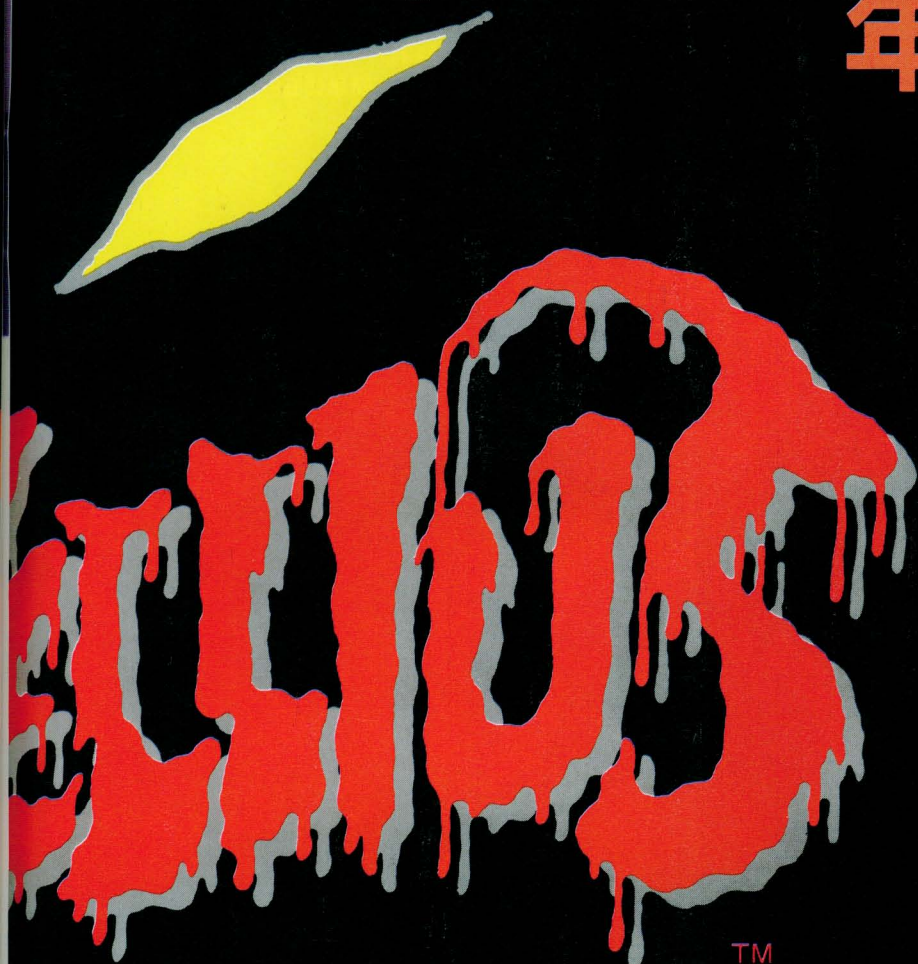
通信販売を希望の方は、現金書留か定額為替で、商品の定価＋送料２００円　（速達希望なら４００円）を送るんだ。必ず、君の持っているMSX2、MSX2+のメーカー名と機種も書くように。　あっ！それと、商品名・きみの電話番号も忘れずに。ブップーだ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

ルベリアス

のーみそコネコネ
COMPILE

年末発売予定

数々の
設定書類の山

新しい
敵キャラたち

1987年夏
ＭＳＸ版
発売

1988年夏
SEGA mkⅢ版
発売

ELLIUS™

2DD 3枚組 ♪ ¥7800

SUPER BIO-CYBER SHOOTING
アレスタ ALESTE
絶賛発売中!!
MSX2 MEGA ROM ♪
VRAM128K
¥6,800

アレスタ
ミュージックテープ
アレスタミュージックテープ発売。定価1980円。通販で買え。送料200円わすれると泣いちゃうぞ。スタジオ録音されたシンセサイザーヴァージョンで君も電脳音楽体験。

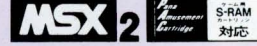
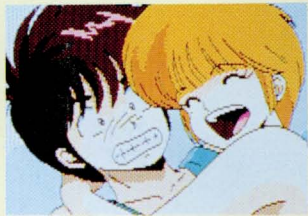
株式会社コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交1005号
Phone：082-263-6006 Fax：082-263-6049

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

■好評発売中■
MSX2 ROM版(4メガロム)……¥7,800
■開発進行中■
MSX2 DISK版(3.5″2DD)……¥7,800
■バーコードナンバー■
ROM版：4988608 825804、DISK版：4988608 825446

MSX MUSIC対応FM音源
(内蔵PSGにも対応)

●テレカサイズステッカー(4枚)、
オリジナルポストカード付
●結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

好評発売中

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

MSX2が、より強力にパワーアップ!!

FM音源
BASICコンパイラ
標準搭載

MSX 2+ PERSONAL COMPUTER
WAVY 70FD

PHC-70FD
標準価格64,800円

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL.06(443)5145

東京営業部:TEL03(836)3872 中部営業部:TEL052(582)6123 近畿営業部:TEL06(443)5140
北海道営業所:TEL011(271)6470 東北営業所:TEL022(267)3681 北陸営業所:TEL0762(38)9811
京滋営業所:TEL075(682)2341 神戸営業所:TEL078(682)0681 中国営業所:TEL082(243)9120
四国営業所:TEL0878(34)7699 九州営業所:TEL092(291)6270

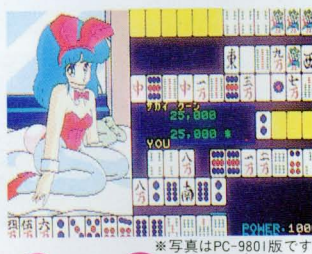
●MSXは、アスキーの商標です。

資料請求券
MSX・FAN
12月号

SANYO
WAVY70FD
2DD
ついに、出ました。MSX2+(エム・エス・エックス ツー・プラス)。
これまでのMSX・MSX2との上位互換性を保ちながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、いよいよ登場です。しかも、WAVY70FDは、話題のFM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX2+です。
迫力あるサウンドが楽しめるMSX-MUSIC(FM音源)搭載。
MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オクターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応のソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。
日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強力にパワーアップ。
MSX2+仕様のWAVY70FDは、MSX-BASIC Ver3.0とJIS第一水準漢字ROMの搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色表示のリアルなカラー静止画表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに装備。特に、WAVY70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているので、プログラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。
大満足の
MSX 2+
ワープロ

おまたせしました MSX版登場!!

あのハチャメチャ麻雀がMSX版でデビュー!

※写真はPC-9801版です

MSX2専用 3.5インチ2DD
予価 6,800円

Majaventure
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

まだまだあるぞ!!

テクノポリスソフトのラインナップ

お嬢様くらぶ

- PC-8801シリーズ全機種用（VA対応）
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- MSX2専用（DISK版）
- X-1シリーズ全機種用

※以下通販のみの販売中

- FM-7、77シリーズ用（5″、3.5″版）
- MZ-2500シリーズ用（要増設RAM）

全機種トランプ付　　価格　各6,800円

プロフェッショナル ベースボール

- MSX MSX2用（ROM版）

RAM16K以上　　価格　4,800円

Majaventure まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

- PC-8801シリーズ全機種用（VA対応）
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- X-1シリーズ全機種用（2枚組）

※以下近日発売予定

- MSX2専用（DISK版）

価格　各6,800円

東京終末戦争（トウキョウハルマゲドン）

近日発売予定!
MSX2専用　MEGA ROM（2メガROM）
予価7,800円

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー

ROM版なのにリストが見られる!
それぞれゲーム50本以上満載!

☆ファンダムライブラリー①
- MSX MSX2用
RAM8K以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録

☆ファンダムライブラリー②
- MSX MSX2用
RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX2専用3本収録

☆ファンダムライブラリー③
- MSX MSX2用
RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX2専用2本収録

価格　各5,800円

MSXはアスキーの商標です。

■お店で売っていない時は

通信販売実施中!　（送料無料）
①商品名、機種名、②住所・氏名・TELを書いて、代金を現金書留で申し込み先に送って下さい。

■通販申し込み先

〒105 東京都港区新橋1-18-21
第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ
テクノポリスソフト通販　係

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TEL.03(432)4471

媒体	
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	8K
セーブ機能	コンティニュー/新10倍※
価格	5,800円

※新10倍のゲームセーブとシークレット機能に対応

グラディウスの物語はまだ続く

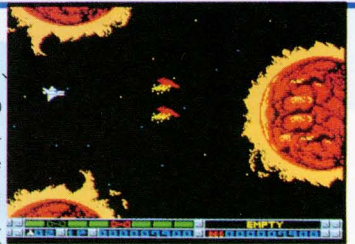
『ゴーファーの野望』は、実質的にはグラディウス3にあたる。タイトルからもわかるように、ゲーセンの『グラディウスII』がもとになっていて、ところどころでそのおもかげを感じさせてくれる。

MSX版『グラディウス2』が出たのが、ちょうど1年くらいまえ。MSXのシューティングファンは、みんなグラディウスシリーズのすごさを思い知らされた。そして、ゴーファーはグラ2以上の攻撃力でゲーマーを攻撃しようとしているのだ。

ストーリーは、『グラディウス』、『グラディウス2』、『沙羅曼蛇』と一貫して続いてきたものを引き継いでいる。ジェイムス・バートン(前作の主人公)の死んだあとが舞台となる。バクテリアン軍と戦うため、今回は新開発の亜空間戦闘機VIXEN(ヴィクセン)で出動するのだ。

←オープニングのデモ。かつての戦闘シーンがつぎつぎと現れては消えていく。今回のストーリーは、ラーズ18世ことジェイムス・バートンの死後100年ちかくたった頃、グラディウス軍が亜空間戦闘機ヴィクセンが完成したところからはじまる。ジェイムスの直系子孫のデイヴィッドがパイロットとなり、亜空間にひそむバクテリアンを撃滅するため出撃した……

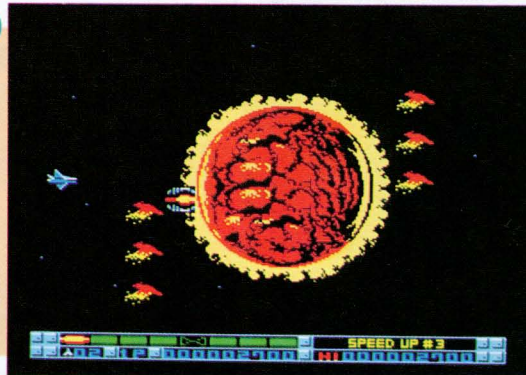
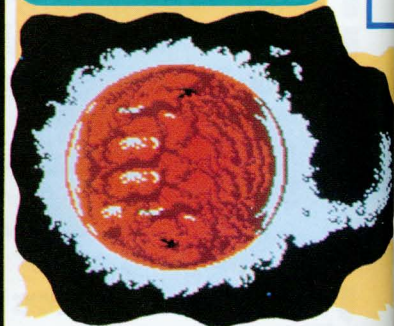
ステージの移りかわりにワクワク

ゴーファーは全10ステージ。ステージ1で、ごうごうと燃えさかる人工太陽に苦しんだかと思うと、ステージ2では食虫植物にオプションを食べられたり、ステージ3では画面上下に地上があって重力があったりするのだ。そして、過去に登場してきたボスキャラばかりのステージ4。今回紹介するのはここまでだけど、ここまででも十分に楽しめる。ほかにも、新型モアイの出てくるステージ5や地獄をイメージしたステージ6、砂の惑星のステージ7、細胞のステージ8、敵の基地のステージ9、そしてラストのステージ10と、待ち受けるステージの目まぐるしくかわる背景や敵の攻撃にワクワクしてしまう。

↑人工太陽のステージ1。各ステージはワクワクする工夫でいっぱいだ

ステージ1

火のトリ、人工太陽、コロナ、隕石。ステージ1からこいつはアツイぜ

まずは、人工太陽のステージ1だ。マップ中にびっちりならんだ人工太陽をかいくぐり、しっかりパワーアップしなければならない。ここのくせ者は、しょっぱなに飛んでくる火のトリだ。上下にゆらゆら飛んでくるだけだが、なぜかかわしづらい。そしてもう1つは、太陽のコロナ。ゴゴゴーッと飛び出してくる火柱にぶつかるな。コロナは急にも祈っても止まらない。

→上下にゆらゆら飛んでくるのがよけにくい。へたに撃ちにいくとぶつかってしまう。あきらめも肝心

実況中継 ↑おっと火のトリ(鳳凰編)出てくるゲーム間違えたんじゃない。↑それにしても、行くとこ行くとこ行くとこ太陽がデーンとかまえている。進路はせまいし暑いこと暑いこと

装備の種類はグラディウスの4倍

自機のヴィクセンには、すこしずつ装備の違う4つのタイプが用意されている。ゲームをはじめるまえに自機を選ぶのはかの『パロディウス』に似ている。パロのときはグラフィックが変わっただけだったが、今度は主力兵器のミサイルとレーザーの種類が違うのだから、機種選びも慎重になる。ちなみに、はじめからある装備だけでなく、途中で追加される装備も機種によって変わるのだ。

また、バリアを2種類から選択できたり、マルチプル(従来のオプション。今回から呼び名がかわった)のフォーメーションを選択できるようになった。

↓いちばんノーマルなタイプ。今までのグラディウスと同じ戦闘機だ。なれているせいかプレイしやすい

↓レーザーはノーマル。ミサイルが強化されている。実際にプレイしてみた感じではいちばん使いやすい

ミサイル

↑これまたノーマルなミサイル

レーザー

↑レーザーはノーマルだけど、その後特殊兵器を得るとメテオレーザー、スクリューレーザーと強力になる

ミサイル

↑連射できないが破壊力は絶大

レーザー

↑レーザー、ツインクルレーザー、スクリューレーザーと変化。スクリューレーザーはすごく強力だ

↑レーザーが『沙羅曼蛇』のリップルレーザー。ミサイルはナパームミサイルとけっこう強力なタイプ

↑ミサイルが2ウェイなほかは、③と同じ。上にもミサイルが撃てるのはなかなか便利でもある

ミサイル

↑爆発が持続するのが特長だ

レーザー

↑リップルレーザー、ファイヤーブラスター、エクステンドブラスターと変化。ブラスターはあまり使えない

ミサイル

↑ミサイルが上にも撃てる2ウェイ

レーザー

↑③のファイヤーブラスターのあとがベクトルレーザーになった。ブラスターよりも有効な装備だ

バリア

↑バリアが、前方のみのシールドと機体全体を包むフォースフィールドの2種類から選べる。前だけより全体のほうが有利に決まっているではないか!

マルチプル

↑マルチプルと改名されたけど、オプションのこと。従来のタイプと後方に固定されるタイプ、まわりを回転するタイプの3種類用意された

↑火柱は周期的に出てくる。炎につかまったらやられてしまう。出方を読んでよける

火のトリ ボス

←ステージ1のボスキャラ。ふつうの敵が強いのに、ボスキャラのわりにこれといって強い敵ではない。放射状に飛ばす羽と口から吐く火の玉が武器。ロばしをガンガン撃てば倒せるはず。色が青くなったら爆発寸前だ

↑太陽からガンガン岩が飛んでくるけどカプセルになるからゆるしてしまえ↑火柱がそこら中から飛び出てヒヤヒヤ、いやアツアツ

↑ボスの火のトリ登場

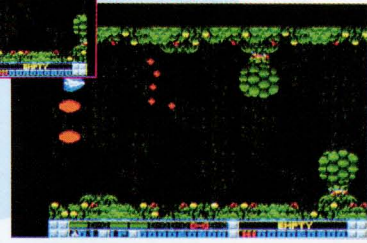
ステージ2 アメーバで着けたマルチプルを花から出てきたヤツに食われてしまう

雰囲気はちょっとグラ2のステージ2に似ている食虫植物のステージ2。ここには、特殊兵器が隠されている。いつものように怪しいところにつっこんでみよう。後半はずるい敵が多い。マルチプルを食べてしまう化け物のような花があったり、ピューンと飛んできてブチュブチュと広がる爆発玉がいたりする。でも、なぜかボスキャラは弱いんだよね。

アメーバ

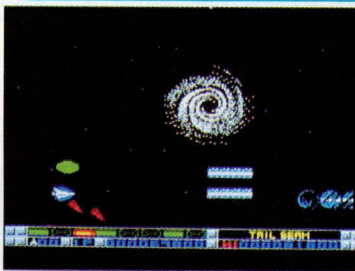
↑こいつでパワーアップがラクにできるのだ

胞子

↓バーンと割れて胞子を吐き出す敵。グラ2のステージ2にも似たようなやつがいたよね、おぼえてるかな？　割れるまえに倒すのがプロというもの。このヘンはなんかあやしいな

実況中継 ↑あれ、どうしたの？　宇宙空間がないよう。かわりといってはなんですがアメーバです↑破裂して胞子を出す不気味なやつ。ホーシ（ヨーシ）がんばるぞ！↑プチプチが前をふさい

ステージ3 重力やブラックホール、宇宙空間はほんとうに危険がいっぱいなのだ

今回紹介するステージのなかでは新しい工夫がいちばん多いステージ3。まず、地面へ引っ張られる重力地帯。マップの青い波線部分に入ると自機がグングン地面によってしまう。そしてボスキャラがわりのブラックホール。ここを抜ければステージクリアなんだけど、重力地帯よりもコントロールがしにくいところだ。もし、あやまって吸いこまれたりすると……。

ホワイトホール

↑この白いうずまきはステージ3の最初に出てくるホワイトホール。こいつの秘密はブラックホールの説明をみれば……

隕石群

↓突然隕石が降ってくる。ここで気を抜くとすぐにやられてしまう。スピードは2つくらい取っておかないときびしいかな

重力地帯

↑青い波線部分が重力地帯。このなかにると地面のほうへ引っ張られる。つねに面と反対のほうに操作しながら抜けるの

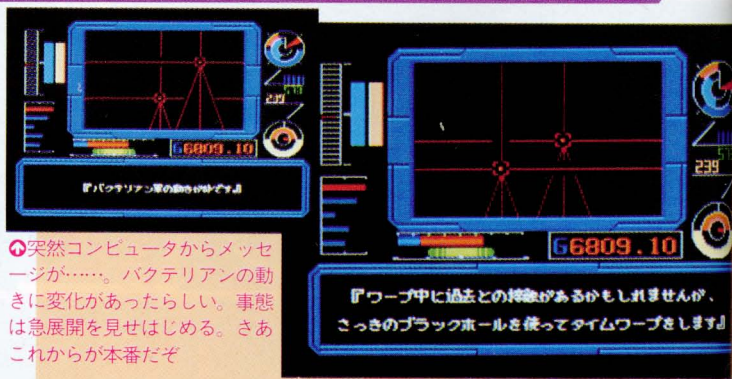
実況中継 ↑問題のホワイトホール。最後までいってみるとわかる人はわかる謎の穴なのだ。関係がないほうがしあわせ↑重力は力ではねのけられないのだ。重力剛を制す（とはいわないね）

ステージ4 急展開？時間移動でボスキャラめぐり。時間が逆行するステージ4

恐怖のブラックホール地帯を抜けると、突然コンピュータがバクテリアンの動きに変化があったことを告げる。どうやら彼らは時間移動をして昔にもどり3才のときのジェイムス・バートンを暗殺して歴史を変えようとしているらしい。キミはバクテリアンの野望をくだくため、ブラックホールを使い時間移動をすることになった。

急な話の展開でボーッとしていると、いきなりステージ4がはじまる。このステージは、なんと業界初（はおおげさだけど）の横方向逆スクロールなのだ。後ろへさがりながら敵と戦うわけ。とはいっても、敵は過去（グラディウス、グラディウス2、沙羅曼蛇）に出てきたボスキャラばかり。時間をさかのぼっていく途中に過去の敵が現れたという設定なのだ。

ゲームは、6ステージを残して過去へとさかのぼっていく。ジェイムス・バートンの命を守ることができるか！

『バクテリアン軍の動きが変化しました』

↑突然コンピュータからメッセージが……。バクテリアンの動きに変化があったらしい。事態は急展開を見せはじめる。さあこれからが本番だぞ

『ワープ中に過去との接触があるかもしれませんが、さっきのブラックホールを使ってタイムワープをします』

↑バクテリアンは時間移動で過去へ、ラーズ18世ことジェイムス・バートン暗殺にむかったらしい。すぐに追わなければ。というわけで過去へと戦いは続くのだ

意外なところに強力な武器が

⬇特殊兵器の１つ目はこのステージに隠されていた。メテオレーザーとかツインクルレーザーだ

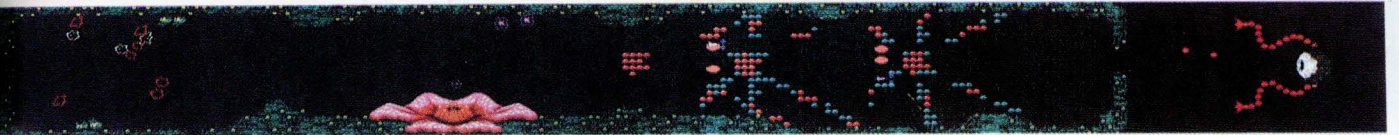
食虫植物

⬆このキャラクタはずるい。大きな花から吐き出される敵にマルチプルが触れると食べられちゃうのだ！

爆発玉

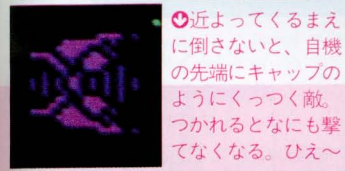
⬅飛んできて八方へ破裂する。赤い部分はこわれない

目玉ボス

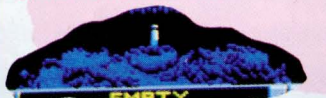
⬆ステージ２のボス。長い手の先から胞子のようなものを撃ってくる。胞子は後ろの壁にはりつくのだ。目玉が弱点

いる。これもなつかしい

⬆われわれ取材班はステージ２の奥地にマルチプル食い植物を見た⬆爆発玉だーっ！　ボーン

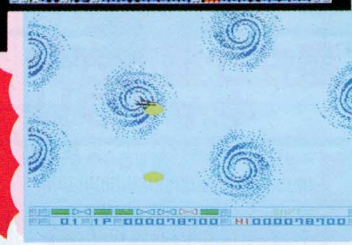
⬆めでたくボスキャラに到着

キャップ

⬇近よってくるまえに倒さないと、自機の先端にキャップのようにくっつく敵。つかれるとなにも撃てなくなる。ひえ〜

砲台

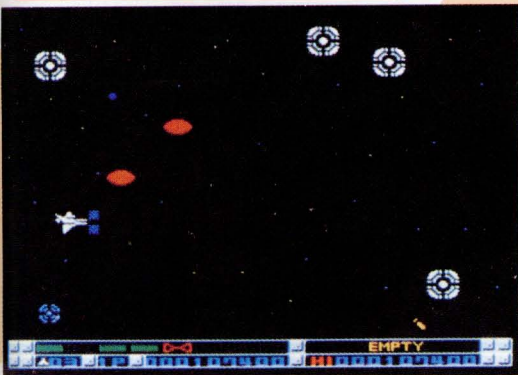
⬆上下にひそむ砲台。こいつから撃たれた弾が青く爆発したのに触れるとやられてしまう。とにかく弾をよけて、砲台自体をねらわなくちゃ

ブラックホール

⬆ステージ３はラストにボスがいないかわりにブラックホールのオンパレードだ。こいつに入ってしまうと最初に出てきたホワイトホールにもどされてしまうのだ。くわばらくわばら

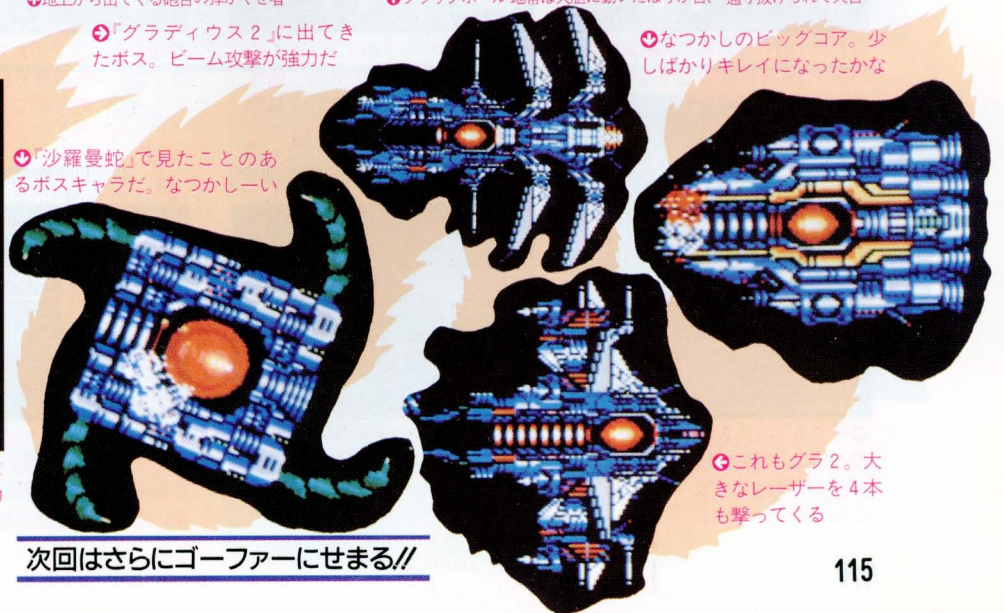
ホワイトホールへ

⬆ピンクの敵は先につかれるまえに撃て！

⬆地上から出てくる砲台の弾がくせ者

⬆ブラックホール地帯は大胆に動いたほうが吉。通り抜けられて大吉

ボスキャラ オンパレード

⬆『グラディウス』にも出てきたような敵。ＢＧＭも聞いたことがあるぞ。ひたすら出てこなくなるまで耐えるだけ。ただ、カプセルだけはいっぱい出てくる

➡『グラディウス２』に出てきたボス。ビーム攻撃が強力だ

⬇なつかしのビッグコア。少しばかりキレイになったかな

⬇『沙羅曼蛇』で見たことのあるボスキャラだ。なつかしーい

⬅これもグラ２。大きなレーザーを４本も撃ってくる

次回はさらにゴーファーにせまる!!

12月17日発売予定 謎が謎をよぶSFアドベンチャーゲーム！

サイオブレード PSY-O-BLADE

T&Eソフト
☎052-773-7770

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク／PAC
価格	8,800円

だんだんMSX版の画面ができてきた！

メロディーモジュール

↑右下のボタンを押すと曲が流れ、合計で8曲入っている。これがないとゲームが解けないというたいしたシロモノだ。へェ、そ〜か

T&Eソフトからひさしぶりに発売されるAVGの『サイオブレード』。なんとかデモ以外のMSX版の画面を紹介できるようになった。ストーリーは、故障した有人探査艇のセプテミウス2の事故にからんで殺人などが起き、宇宙船内と地上での主人公2人が謎を解いていくというもの。ところで、パッケージの中にはゲームのヒントになる曲が入ったメロディーモジュールが入っている。使い方はゲーム中に誰かに教えてもらうのだ。どんなヒントになるのかな。

コマンド選択は超ラク

このゲームはコマンドを選択して進行する。マウスかカーソルでどこかを指すと勝手にコマンドが出てきて、その中から選択していくのだ。コマンドはその場に応じた内容のものしか出ないので、ゲームする側にとっては超ラクだ。気をまわしすぎてあれこれへんなことをしないですむし、なにしろ迷いがないってのがとってもいいやね。

※画面はPC-88版のものです。

↑エレベーターのドアにカーソルを当ててみた。出てきたコマンドはひとつだけ。迷わず実行しよう

事件か事故か？ キャサワリー発進！

さて、デモ画面のあとはいよいよゲームの中に突入だ。セプテミウス2への潜入経過、そしてキャサワリーの乗組員がどうやって事件に巻きこまれていったのかを順を追って見てみよう。

1

↑デモが終わったあとの画面。宇宙船内での主人公のキースがセプテミウス2を発見した。あまりに遠すぎてよくわからない

2

↑ボブとロバートの3人で遠くのセプテミウス2を見つめる。船体に大きな亀裂を発見した。これが事故の原因なのだろうか

3

↑亀裂を拡大してみた(右下の絵がそれ)。何か事故でもあったに違いない。このために交信がとだえていたのだろうか……

4

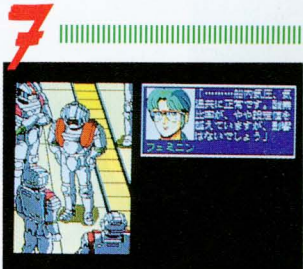
↑亀裂について話し合っている最中に、突然映像が乱れた。いったい何が起きているか。中のドナン夫妻は無事なのだろうか！

5

↑セプテミウス2にぎりぎりまで接近した。亀裂の部分に何があるのかは秘密だそうだ。やはり乗りこんで調べなければ

6

↑セプテミウス2のメインコンピュータに交信してみたが、アクセスは無視されてしまう……。船内はどうなっているのか

7

↑セプテミウス2内に潜入した。どこを調べるのか検討し、乗組員が必死で考える。まずはドナン夫妻の生死を確認しよう

8

↑やっとコールドスリープカプセルに入ったドナン夫妻を発見した。眠っているらしいが、まずは2人を蘇生させなければ

(宇宙編)セプテミウス2の内部に潜入しろ！

※セプテミウス2の内部の写真はすべてPC-88版のものです。

セプテミウス2に潜入したあとは、エレベーターでいろいろな部屋に行けて行動範囲が広がる。この探査艇は、ドナン夫妻の部屋や実験室などを見てもわかるようになかなか充実しているらしい。4Fから下にはなぜか行けないのだが、事故の鍵はそこにあるのかもしれない。

エレベーター

エレベーターは左右に1機ずつあるのだ。

7F着陸船格納庫

すぐには中に入れない。暗証番号がいるのか、何か差しこまなければいけないのか、まったく検討がつかないのだ。

8Fコクピット

ロバートとボブがいて、船内の状況を調べている。何かあったらこの2人に報告をする。

6Fカプセル室

ドクター柴垣がドナン夫妻を蘇生させようとしている。蘇生すれば何か聞けるかもね。

5F(左)資料室

フェミニンとマークは資料室をくまなく調べて分析するのが仕事だ。

5F(中央)実験室

探索には欠かせない、実験をする部屋。左のガラス戸を開けると薬がある。

4F(左)第1エアロック

ここはセプテミウス2とキャサワリーをつなぐ、通路のようなところだ。

4F(中央)居住室

ドナン夫妻が寝起きしていた部屋。壁には2人の写真がぶら下がっている。

5F(右)コンピュータ室

ソフィアが少しでも多くの情報をさぐり出そうとしている。

乗組員

キース=マクダネル 宇宙省特別航宙士
↑宇宙船内での主人公。正義感の強い青年だ

ソフィア=ノイマン ニューロコンピューター技師
↑キースの彼女。優秀な技師だけど気が強い

フェミニン=ミシェル 情報分析学者
↑情報はすべて彼女に報告し、分析してもらう

ボブ=ハスラム 宇宙省特別航宙士
↑キャサワリーのナビゲーター。クールな男だ

マイケル=ウォード 宇宙機械工学技師
↑セプテミウス2のエンジン設計に詳しい人だ

ロバート=グレン 宇宙省主席航宙士
↑今回のセプテミウス2救出任務のリーダー

マーク=クリフォード 化学分類学者
↑セプテミウス2の資料室で、必死に情報分析

ジミー=柴垣 医学博士
↑政府側の特別な推薦により、乗組員になった

(地上編)シュルツ博士を救出するのだ！

地上は宇宙船に比べてちょっとじみだけど、やはり事件を追っていることには変わりはない。地上での最初の任務は、行方不明になったラクーンの主設計者、ブルーノ＝シュルツ博士を探すことだ。任務を受けたのは連邦情報局工作員のヒューイ＝マークフィールド。つまりこいつが地上での主人公になるわけだ。調べているうちに、博士を誘拐したのは東側の組織であることと、博士はキューバ沖のサウスハチェット島に捕らわれていることがわかった。ヒューイが活躍する地上では、敵のアジトに乗りこみ、敵と戦わなければいけない場面がある。戦闘シーンは、ほとんどシューティングゲームの感覚で撃ち合いになるのだ。画面が見せられないのがとっても残念だけど。

ヒューイ=マークフィールド 連邦情報局工作員
→シュワルツェネッガーのような体。戦闘シーンでは肉体がものをいう。キースよりぜんぜん頼りがいがあるネ

ブルーノ=シュルツ 光電子工学博士
←ラクーンの主設計者。彼に聞けばラクーンの故障について何かわかるかもしれない。なんとか探し出そう

↑博士が捕らわれている島を発見した。じつは博士が誘拐されたことは、ラクーンの故障以外にセプテミウス2の事件に深くかかわっているのだが……

12月発売予定

ゼビウスだからこそ知りたいことがたくさんある

XEVIOUS FARDRAUT SAGA

ゼビウス ファードラウト伝説(サーガ)

→タイトル画面に書いてある「ゼビ文字」。解読方法を載せるスペースがないのが残念！

ナムコ
☎03-756-2311

媒体	MEGA ROM ♪※
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

11月号の記事に追加と補足の情報があります

11月号で紹介してから、ゲーム内容に少し変更があり、ついでに追加したい情報もでてきた。まずはステージのタイトル。ミッション1はリーコンに、ミッション2はスクランブルという名称になった。攻撃方法を少し解説しておこう。弾の発射はキーボードとジョイスティックの両方に対応していて、キーボードはスペースキーを押すとザッパーとブラスターの両方が発射されて、ジョイスティックではふたつのボタンで使い分ける。

追加 アイテムが1コ増えたよ

地上物を破壊すると出現するパワーアップアイテム。ゲームが難しいから、アイテムは多ければ多いほどうれしいのがあたりまえのこころ。で、増えたアイテムは?マークひとつだけ。?マークを取るとザッパーが連射できるようになる。キーボードや連射機能の付いていないジョイスティックでのプレイに便利だ。わりといっぱい出るぞ。

←↓?マークの見本とその効果をとてもよく表している写真。そうか、ふむ

補足 自機を選ぶシステムはこう

スクランブルではスタートのまえに自機のローテーションを5機ぶん設定できる。1機やられて死んだあとに、次の順の自機に交代されるのだ。全部同じにするのは少し芸がない。それぞれの機体にはエクステンドスコア(1機増える点数)が決まっていて、5機選んだあとにその平均点が算出される。それがゲーム中のエクステンドスコアになるのだ。ちょっとめんどい。

↑自機の組み合わせによって、エンディングを見るかしつこく死ぬかが決まってしま……わないけど

←ソルバルウのウリは、速い・安い・なじめるの3拍子かな

←ちょっと高いが前方の攻撃ならまかせとけ！ソルグラード

←わたくしでしたら後ろも安心。ちょっと地味なゼオダレイ

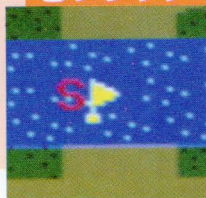
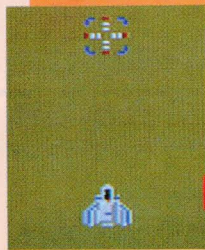
←ちょいと値がはるけどカンペキでっせ〜。ガンプミッション

探してみなはれ、隠れキャラとウル技じゃ！

ゼビウスにはまるで「地球上最後の秘境を金が欲しいがために狂ったように荒らしまくる」ように、隠れキャラをいかに多く探すかという醍醐味(だいごみ)がある。MSX版にはそれに加えてウル技もひそかに入っているぞ。探してみなはれ。

まずは隠れキャラ。リーコンではソルとSフラッグがゲームセンター版と同じ場所に出る。スクランブルのほうでは、ソルの数が増えていろんな場所に出る。また、ゲームセンター版にはなくて新たに加わった隠れキャラ、Lフラッグも出る。ウル技はサウンドテストモードと、それよりもっとすごい邪道技が入っている。発見できるかな？

隠れキャラ

隠れキャラはブラスターで地上を攻撃していると出現する。ワイドブラスターだと攻撃範囲が広くて便利だ。ちなみにソルは、出現場所の上にくると照準の色が赤に変わるので、いちばん発見しやすい。いちいち見ていられる余裕があればいいけど。

ソル

←↓ソルを感知すると赤くなる。銀色の円錐がソルだ

S(エス)フラッグ

←これを出現させて取ると一機増える。たしかにありがたいやね

L(エル)フラッグ

←ワイドブラスターとシールドが手に入り、いっきにフルパワーになるすごい隠れキャラ

ウル技 サウンドモードなど

自機を選ぶ画面でとあるキー入力をすると、サウンドテストモードなどに突入できる文字が出る。サウンドテストモードにはゲームセンターでのネームエントリーや効果音を含めて、33曲も入っているのだ。すごい。

↑秘密の文字の画面。おいしいウル技はちゃっかり線を引いて隠す(ズルイ)

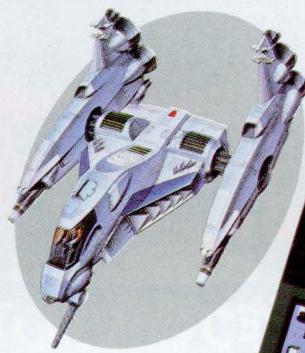
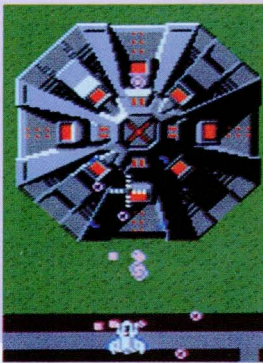
※MSX-AUDIOにも対応しています。

そして個性的な敵キャラとマップを紹介する

ここでは個性的な3大注目敵キャラと、スクランブルのエリア10のマップを紹介しよう。敵キャラのグロバルウは通称ブラックソルバルウといって、ソルバルウにクリソツなのでちょっと驚く。エグザノットジェネシスは最後の敵。こいつを倒せばエンディングさっ。

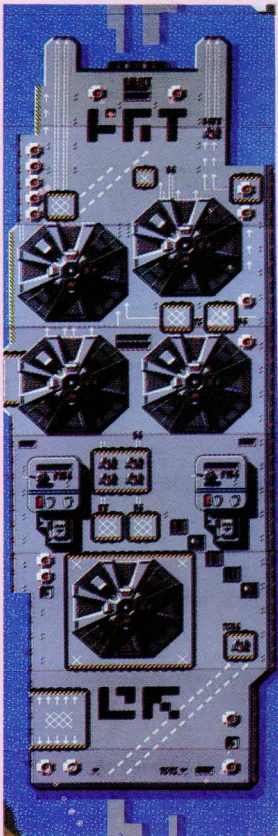
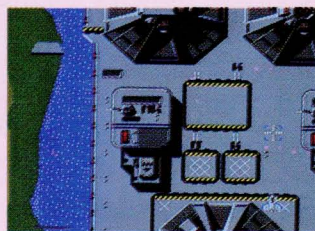
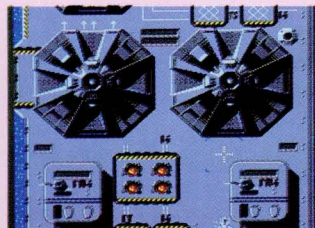
グロバルウ

←4機連なり、正面に出ると弾を撃ってくる。ソルバルウに似ていることだし見逃してやりたいけど、やっつけないとしつこい

ガウルザンジェネシス

←アンドアジェネシスより砲台が多く、中心にシャッターが付いて攻撃しにくくなった。例のごとく、倒すとブラグザが逃げる

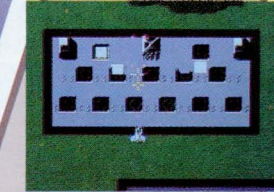
エグザノットジェネシス

←最後の敵は双子のアンドア。難しいけど中心に1発当てると死ぬ。砲台をじわじわと攻めてみるのも悪くないかもしれない

リバーフラックもやってくる!

エリア14には巨大戦艦リバーフラックがいる。どのくらい大きいかは写真を見て。大きいでしょ。アンドアは廃車回送のように上に乗っかっているだけで攻撃してこない。そのかわりに、砲台の攻撃がきつくてかわしにくくてたいへんだ。

↑エリア4では恐怖のイントロとして一部姿を現すけど、砲台などはなくて攻撃してこない

↑じっさいの対決では、このように砲台以外にもアレスタンという艦載機をブラスターで攻撃できる

SCRAMBLE（スクランブル）エリア10

こいつはこわい!

一見浄化水槽のようでただの背景かと思ってしまうが、いきなり攻撃してくるしたたかな敵だ。

↑近づくと突然バキュラみたいなものをばらまいてくる

こいつは何もの?

ガルザカートという危ない敵がくるまえに、予告としてシオナイトというやつがくるくるっと飛んでくる。シオナイトが来たら緊張しよう。

↑いきなりビックリ

←これがシオナイトだ

↑ん! ガルザカートがきたぞ

↑ゲッ! 爆発したぞ

11月下旬発売予定

FAN·NEWS

イエロー国をねらっているときに グリーン国からちょっかいが…

マイクロキャビン
☎0593-51-6482

SUPER大戦略

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機種	内蔵SRAM/PAC
価格	8,800円

兵器を作って動かして都市を占領して軍資金をかせぐ

戦争はぜったい反対だが、戦争ごっこは楽しい。パソコン版のシミュレーションウォーゲームの最高峰といえる『大戦略』は、戦争ごっこを本格的に満喫できる傑作だ。——と、ここまでは昨年7月号で大戦略のメガROM版をATTACKしたときの書き出し。ここで紹介する『スーパー大戦略』はこの『大戦略』のパワーアップ版だ。

■戦場となるマップは全16枚

戦争ごっこの戦場は、海や山、都市といった14種類の地形の絵が書かれたヘックス（場所の単位で、1ヘックスに兵器のコマが1つ置ける）でできている。広さは64×64ヘックスだ。マップは16枚用意されているので、16とおりのゲームが楽しめる（マップのおかわり用のカートリッジも発売される予定）。

1人でコンピュータ3か国を相手にする。生産タイプは最新鋭だ

■兵器の生産タイプは12とおり

ふつうのシミュレーションゲームではゲームをはじめたときからあるていどの軍事力を持っているのだが、大戦略では兵器（コマ）がなにもない状態からはじまる。あるのは、兵器を生産するための軍事予算だけだ。そして、生産できる兵器の種類は、アメリカ、ソビエト、ワルシャワ、日本、中国、最新鋭などの全12とおりのタイプから自由に選べる（敵国のぶんもプレイヤーが設定できる）。

それぞれに12〜20種類の特徴的な兵器があり、同じマップでも生産タイプを変えるだけでまったくちがった戦略が味わえる。

マップ番号16の4 land Tactics。ゲーム中に全体マップを表示させることもできるが、わかりにくいので百字軍してマップにした。■が各国の首都で、▤は都市、▥は空港だ。大戦略になかったヘックスは、白い四角＝橋、緑の四角でなかが青＝湿地、灰色の四角＝要塞の3つ。イエロー国がやや不利に見える。

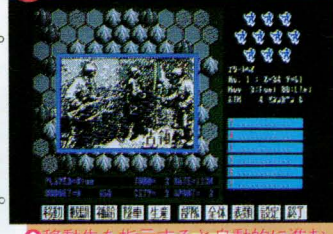
■コマの移動はガイド付き

コマを生産したら戦場まで移動させる。コマによって一度に移動できるヘックス数が違うので、『大戦略』ではどのコマがどこまで動けるのかがわかりづらかった。しかし、『スーパー大戦略』では、右の写真のように、コマを移動させるときに移動できる範囲が表示されるので、どのコマがどこまで動けるのかがわかるようになった。

■戦略の基本は都市の占領

コマを動かしてなにをするのか？　という戦略は、実際の戦争にかなりちかい。軍事予算が自国の都市数ぶん増えるからだ。軍事予算に余裕があればより多くの兵器が生産できるし、高価で性能のいい兵器を生産したりもできる。だから、戦略の基本は都市の占領ということになる。都市の占領とは、兵員のコマを都市のヘックスに入れることだ。

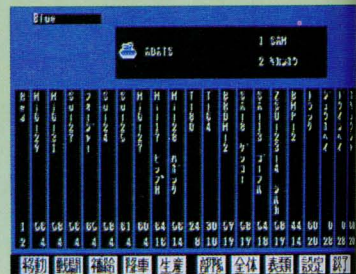
■マップから敵をなくせば勝ち

最終目標である勝利は、敵がいなくなったときに達成される。とはいってもすべての兵器を1つ1つつぶしていく必要はない。敵国の首都を占領すると、その国の兵器がすべて消えるからだ。

ブルー国首都。兵員を動かそう

移動範囲外のヘックスは灰色に

移動先を指示すると自動的に進む

内蔵資料でマニュアルいらず

『スーパー大戦略』では、地形効果（地形によって変わる攻撃の成功率）や兵器の相性（兵器ごとに設定されている他の兵器を攻撃したときの成功率）などの資料をいつでも参照できる。だから、ZOC（ゾック：あるヘックスを見たときのまわりの6ヘックスのこと）などの基本的なルールさえ覚えてしまえば、マニュアルなどを手元に置いておかなくてもプレイできるのだ。

ADATSとレッド国兵器の相性を調べる

レッド国やグリーン国を気にしながらイエロー国を攻める

では、マップ番号16の4land(フンド) Tactics(タクティクス)で4か国戦の雰囲気を味わってみよう。

プレイヤーはブルー国で、生産タイプはおもしろそうな最新鋭を選んでみた。

■おおまかな戦略を立てる

左ページのマップのように、グリーン国からも攻められそうなイエロー国がたたきやすそうだ。マップの右下のほうにレッド国の都市があるが、レッド国の首都は右上のほうなのでブルー国からは遠い。ここは、戦力のほとんどをイエロー国のほうへまわそう。レッド国のほうにある中立都市は兵員1人で歩きで占領し、戦車1、2台でかんたんに守ればいい。といった感じで、おおまかな戦略を立てる。

そして、戦略にあわせて最初の生産を行う。兵員が多いのは、ブルー国首都の周辺にある中立都市を早く占領したいからだ。ほんとうなら兵員を運ぶ輸送ヘリがほしいところなのだが、最新鋭の生産タイプでは輸送ヘリが$700もするのであきらめた。

ブルー国の生産が終わると、下の写真のように、レッド国、グリーン国、イエロー国の順にフェイズ(1か国ぶんの戦略)が進み、すべての国のフェイズが終わるとつぎのターンになる。

■中立都市を占領していく

第2ターンからは、補給→移動(戦闘)→生産の順にやっていく。とうぶんは戦闘は起こらないから、ひたすら移動する。ブルー国首都のまわりにある中立都市を兵員が歩いて行って占領する。第6ターンで中立都市を10個くらい占領した。

■戦争がはじまる

第9ターンで、グリーン国とイエロー国の戦争がはじまった。イエロー国がほとんどのコマをグリーン国のほうへ向かわせたので、イエロー国のほうへはすんなり入りこめた。と思いきや、レッド国のほうへ向かっていた兵員がレッド国の戦闘ヘリに攻撃されてしまった。ここは一時的に撤退しておこう。

■占領した首都は都市になる

ついにイエロー国を占領した。首都を占領しても2つ目の自国の首都ができるわけではなく、ふつうの都市になってしまった。元イエロー国のあたりにはグリーン国のコマがかなり進んできている。グリーン国の最前線を目の前にしてつぎなる戦略を考えなくては。

ブルー国の野望〈イエロー国編〉

1

マップ右上のレッド国も始動。

2

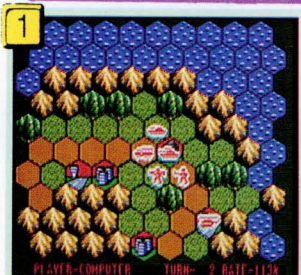
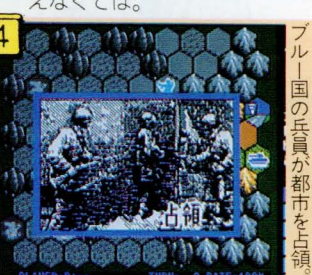
グリーン国も似たパターンだ。

3

イエロー国はヘリを2機生産。

4

ブルー国の兵員が都市を占領。

5

イエロー国とグリーン国が衝突した。このスキにイエロー国首都をねらう。

6

イエロー国へ向かわせていた兵員がイエロー国のヘリに襲われた。

7

めげずにイエロー国へと進む。

8

イエロー国のヘリを対空戦車で攻撃。全滅させてZOC網をくずし、進攻。

大戦略マニアにとってのスーパー大戦略

大戦略プレイヤーのために、『大戦略』と『スーパー大戦略』の違いをまとめてみた。
まず、ルールでは、自国のコマが自国のコマの上を通れるようになった。これで、コマを移動させるときにコマを動かす順番を気にしないですむ(あのパズルっぽさもおもしろかったのだが)。
ルール以外の部分では、左の図のように規模が大きくなった。
操作性は、ゲーム中に資料を表示できるようになったり、コマの移動範囲が表示されるようになったりと親切さが増している。コンピュータの考える時間もゲームの規模からすると速くなっている。

9

イエロー国の首都ちかくまで前線の部隊が攻め進んだとき、手を抜いていたブルー国首都の右のほうからレッド国のコマが……。大部隊ではなく兵員を乗せたヘリだけだったので、ヘリに攻撃された兵員はブルー国よりの都市までもどした。そして、レッド国側との軍事的境界線をひとまわりブルー国よりにしてレッド国との全面戦争をさける。

10

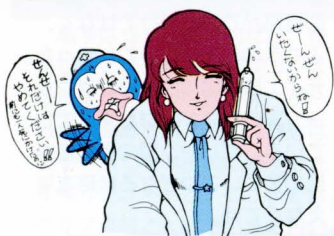
ついにイエロー国の首都が見えた。イエロー国はコマの多くをグリーン国との戦いに向けているため、こちらのコマまで手がまわらないようだ。戦車を前面に立ててその後ろに兵員を進めさせ、イエロー国の首都防御網を破りながらイエロー国の都市を占領していく。軍事予算にも余裕が出てきたので、爆撃機を生産して一気にイエロー国を取りたいと思う。

12月3日発売予定

コナミのペンギンとアケミさんが『パロディウス』のノリで占う。これがよくあたるのだ！

コナミ
☎03-264-5678

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	4,800円

誰を占ったらいいのかしら？

ここでは、自分の人生を深くみつめ、自己分析し、ふだんのおこないを反省し、かつ運を天にまかせて将来を考えよう、という明るい人生設計がテーマだ。ぼんやりと生きていてはいけないよ、もっと自分のことを知らなくては……とペンギンとアケミさんが語りかけてくる。

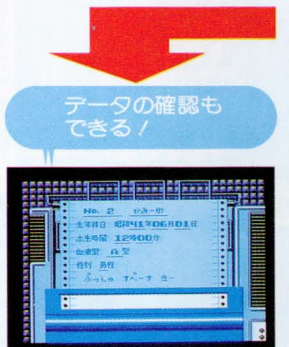
というわけで、実際に占うには生年月日や血液型など、いろいろなデータがなければ、正確な結果は出ない。占いたい人のデータをまずいくつか登録しよう。生まれた時間とか細かいデータを必要とするけど、いいかげんだと結果もそれなりになってしまうので、お母さんに詳しく聞いておくこと。結果はすべてプリンターに打ち出すことができるのでとても便利だ。特におみくじをみんなでワイワイやるのは楽しい。クリスマスとかお正月には、うってつけだね。

まず名前の登録から

↑これじゃ、誰も占えないよ。登録をしなくっちゃね！

↑まず、名前ね。4文字までのニックネームが登録されま～す！

↑すべてのデータを隠さず入力してね

名前がそろったところでスタート

↑占う人が決まったらスタート

↑登録した人のデータはこうやって画面に出力して確認ね！

さて、どれからやるかな？

↑4つの占いから好きなもの選ぼう。まずは西洋占星術かな？

すべてプリントアウトできます！

名前： かみ一ゆ
生年月日：
昭和41年 6月 1日
出生時間：
12時 0分
血液型： A型
性別： 男性
性格：

↑MSX用として市販されているプリンターに対応。便利

自分を深く知る！

性格
恋愛
健康
金運

上の写真の右に書かれている4つが、西洋占星術で細かく占える項目だ。性格と恋愛、それに健康と金運がわかるしくみになっている。右のイラストの上には、実際に占っているようすを紹介している。上昇宮の図が出て、占う項目を選択している。

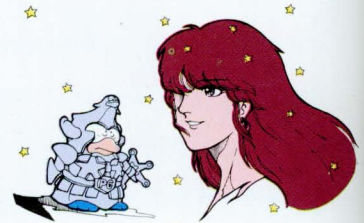
ここでは、やっぱり性格をまず選んで、自分自身をよく知ってもらいたい。この回答があたっていなかったらいいんだけど(?)、それがどんぴしゃり。占いをバカになんかできないぞ。とにかくよくあたっているのだ。というか、やられた、という気にさせられる。

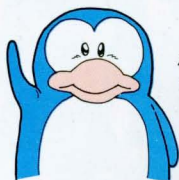
恋愛のところは、どっちかっていうとエッチな感じの回答が多い。ためしに十字軍のボスを占ってみたら「ボスも困った性格の人のようだ。とにかくタフで1人の女性ではまにあわなくなり……」というぐあいだ。ペンギンに何がわかるっていうんだ！ と思うけど、あたっているだけに何もいえないよね。

↑はじめに上昇宮の図が表示される

↑選んだ項目の回答を出力するところを決定

↑テレビに出力すると回答はこんなふう

つづく

うまくやっていくには？

一般
社会
親子
恋愛
総合

自分の性格がわかったら、ふだんはどういう生活をするのがいいのだろう。ここでは、血液型で相性を占ってくれる。占うときには、かならず登録した人のなかから2人を選ぶ。相性を知りたい相手の人のデータも、細かくチェックしておくことも大切だね。

さて、一般のところでは、その血液型の性質からのごくおおざっぱな回答だ。

いちばんおもしろいのは総合という項目。ふたりの相性をズバッと数字ではじきだしてしまう。スロットマシンとにているせいか、パーセントが低いと失敗した感じがする。だけど、運ではないので、同じ人とまたやっても結果は同じ。低ければ努力あるのみ／

↑ここの占いはすべてこんなふうに出力されます／

サブメニュー選択

一般
↑血液型のもっている本質的な性格からの相性診断をする

社会
↑社会のなかでの相性、つまり先輩や後輩との関係を診断する

総合　恋愛　親子

↑パーセンテージでばっちり出る。同じ人とやっても結果は同じ

↑同じ血液型だとわかりあえるけど、反発もいろいろ……

↑やっぱり血液型によっていろいろ考える必要があるんだって

きょうの運だめし！

運勢	争事	転居
願望	恋愛	金銭
待人	出産	健康
失物	縁談	方向
旅行	商談	
学問	就職	

ほかの占いが細かいデータにもとづいているのと違って、このおみくじはまったくの運。神様にしっかりお願いしても凶。いいかげんにひいても吉。人生は、どこかで運をひいてこなくてはね。強く生きるぞ／

とにかくおみくじは、項目も圧倒的に多いし、気合しだいでいろんな結果になるし、これがいちばんおもしろい。またここで、ボスをやってみたら大吉。旅行では「旅先で恋人をみつける。しあわせッッッ／」なのだそう。人生、ついているときもあるんですね。

神様お願い／

→礼儀をつくしてお金をチャリン

→大きい鈴を力いっぱいガラガラ

←柏手をうって、よろしく祈る

←おみくじをガラガラ／

→う〜む、小吉だったか

←小ペンギンがひいていく

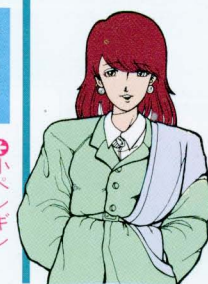
つづく

将来どうなるの？

金運
健康運
恋愛運
仕事運
性格

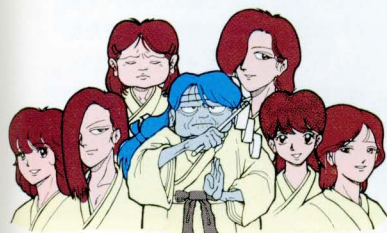
いままでの占いで自分の身のまわりのことがわかったら、こんどは将来どうなるのかを占ってみよう。

自分の手のひらを見ながら、画面に出ているしわの配置でいちばん近いのを選んでいく。けっこう悩みながら、ひとつひとつ選んでいって、最後にちょっとした補正をくわえて終了。西洋占星術のような数値での結果ではないので、回答がいちばんリアルな感じ。思わず納得。

こればっかりは、勝手に人のを占うことができない。友だち（あるいは意中の人）を連れてきて、ああだ、こうだといいながらコタツを囲んでやるのが楽しそう／

↑手を組んだときに下になったほうの手で占う

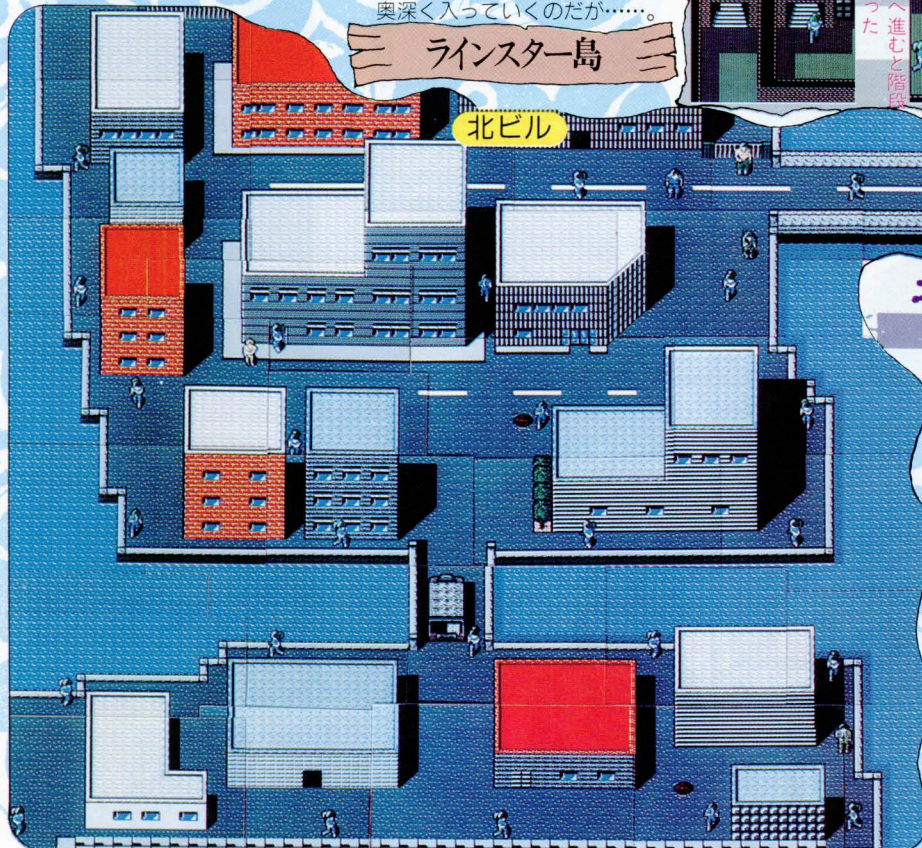
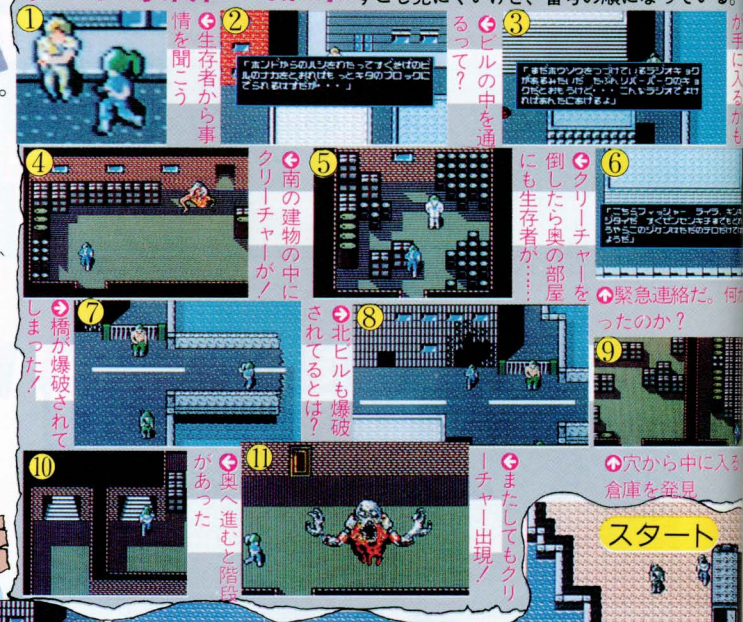
↑生命線からはじめて、いろんなしわをみていく

↑やっぱり、そうなのよね。あたってます／

つづく

媒　体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

チャニーズ・ヒルの悪夢がよみがえる

3年前のチャニーズ・ヒルで起きた事件を題材にしたのが前作『死霊戦線』だ。前作ではS-SWATの最年少の女性隊員として黄泉路を渡ってきたクリーチャーと戦ったライラ。彼女はその後、昇進してS-SWATの副隊長になった。永遠に平和がつづくと思われたのだが、ある日、産業や文化の拠点として改造されたラインスター島のサン・ドラドに異変が起こった。島の南に建設されたばかりのキール原子力発電所に突然何者かが潜入。襲撃をうけ、占領されてしまったのだ。ライラがそこで出会ったのは、封じこめたはずのクリーチャーだった。再びクリーチャーを封じることができるのは、太古よりその命をうけるブラウニング家の血をひくライラだけなのだ。新たに作られた黄泉路からの抜け穴はいったいどこなのか。

島に残る生存者たちの証言だけを頼りに、ライラはひとりで奥深く入っていくのだが……。

ライラを待ちうける事件、そして人物

第1章は「禁断の都市」。幽閉されていた生存者を助けているうちに橋と北ビルが爆破され、ラインスター島は孤立してしまうのだ。

その後、民族学者キャリー、サン・ドラドの市長グレイザーとその娘セーラ、そして神秘的な美しさを秘めた半人半獣のカサンドラに出会い、救出し、また助けられながら、ストーリーが進んでいく。

章は全部で11。第2章以降は「生存者たち」「インドア・アタック」「落日のサン・ドラド」「市警本部急襲」「モルスマルクト」「旧市街」「封印」「湾岸炎上」「要塞原発」「そびえたつ地獄」とつづく。

死後の世界が舞台のアクションゲーム

幽霊君（ゆうれいくん）

システムサコム
☎03-635-7609

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニューのみ
価格	6,800円

死後の世界は危険でいっぱい あなたの知らない世界

幽霊になった「幽霊君」は以前の記憶がすっかりなくなって大あわて。そこへ現れた「おちょコ玉」という魂から地獄にとらわれた仲間を助けてほしいと頼まれたから大変／　自分の正体もわからないまま、地獄への旅が始まった。ステージは全部で7つ。各ステージの最後には難関が待ちかまえている。しかも、とってもむずかしい。会いたくないけど、えんま様に会わなきゃゲームは終わらない。

↑ゲームの基本画面

おちょコ玉とバックアタック 2種類の攻撃方法

幽霊君の必殺技バックアタックは、後ろ向きに飛んで敵に大きなダメージを与える。その敵を敵にぶつけ連続でやっつけると、点数が倍になり最高で16倍になるのだ。ただ、アタックゲージが0になると使えなくなってしまう。もう1つがおちょコ玉。与えるダメージは少ないが玉数の制限はない。

バックアタック

↑引きつけて　↑あたーっく　↑やった／成功

おちょコ玉

↑射程は短い

地獄の沙汰も金しだいのアイテム

画面のところどころにあるブロックにはバックアタックで壊せるものと壊せないものとがある。壊せるブロックにはいろいろなアイテムが隠されている。ただし、アイテムにはそれぞれ値段がついていて、この値段分のお金がないと手に入らない。お金は敵をやっつけると出る。でも、地獄って意外と物価が低いね。

←バックアタックを使ってブロックを壊していこう
→壊せるブロックの中にいろいろなアイテムが眠っている

100円
↑お金が100円増える。敵を倒すよりラク

ハート
↑200円でライフが完全に回復する

ストップウォッチ
↑200円で一定時間敵が止まる

バックアタック幽霊君
↑300円でバックアタックゲージが回復する

バリア
↑500円でおちょコ玉をまわしてバリア／

かいだん
↑無料。シークレットステージの入口だ

ザコキャラ

個性的なザコキャラたちをちょっと紹介してみよう。

笹の葉もどき ←倒せない奴
人魂（ひとだま） ←つけてくる奴

闇邪鬼 ←地面をはう奴
跳び亀 ←跳んでくる奴

お金をかせぐなら シークレットステージ

ブロックを壊すと出てくる階段に入ると、画面がゆがんでシークレットステージになる。各ステージに2か所ずつあって、アイテムとお金が取り放題のボーナスステージだ。幽霊君をパワーアップして、ボスとの戦いにそなえよう。ここではバックアタックは無限に使えるけど、時間制限があるので動作は機敏に／

←ここは、わりと見つけやすい

←ちょっとわかりにくいけれど……

ボスキャラ

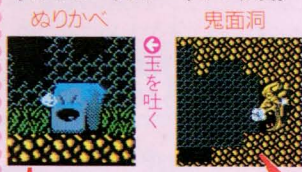
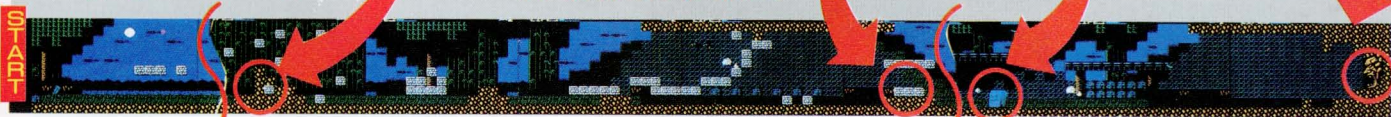
いよいよ、ボスとの対決。ステージ1のぬりかべという小ボスはバックアタックでカンタンに倒せるけど大ボスの鬼面洞はザコキャラをバックアタックで飛ばして、ダメージを与えるというテクニックが必要。

ぬりかべ ←玉を吐く

鬼面洞 ←目が弱点

ステージ1 地獄の入口

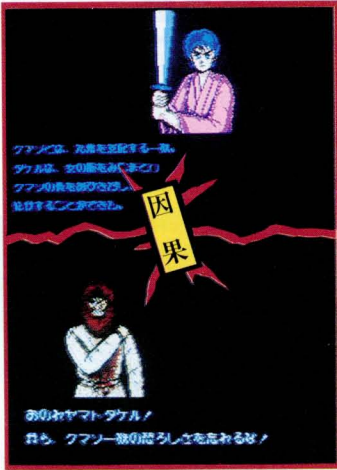
START

FAN・NEWS

ちょっと不気味な漫画が原作のAVG

暗黒神話
ヤマトタケル伝説

東京書籍
☎03-942-4138

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

武本人も知らない1600年前からの因果

主人公 武の父は10年前、蓼科の山奥で何者かに殺害された。父の死には謎が多く、犯人もまだわからないままだ。

武は13才になったある日、父の残した古い本の間から1枚のハガキを見つけた。差し出し人は長野の考古館の館長をしている竹内という名の人だった。武はさっそく長野に向かった。

こころよく武を迎えてくれた竹内氏といっしょに、さっそく父の殺された場所に行ってみることにした。そこは10年前に父がこっそり竹内氏に語っていた未発見の遺跡の場所のようだ。

そうして、隠された岩穴を発見し、竹内氏と数々の遺跡を探っていくうちに、1600年前にヤマトタケルに滅ぼされたクマソ一族の呪い——いつか暗黒神を復活させ、この世を破滅に導く——の中にはまりこんで行く。呪いを解き、暗黒神をくい止めるには守護神「アートマン」をこの世に呼び出さなければならないのだ。それができるのは武だけという。これは武の先祖の山門家とクマソ一族の長い戦いの因果なのか……。

8匹の蛇と古代文字「アートマン」

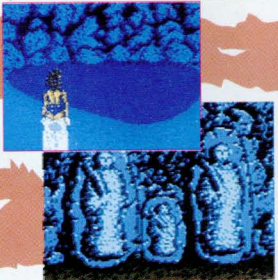
「アートマン」とは古代インドの神話のなかで、世の中の真理をつかさどる最高神。このゲームでは、武が蓼科の岩穴で拾った土偶にも8匹の蛇といっしょに古代文字で、「アートマン」と彫られていたり、開かなくなった扉を開ける呪文になったり、といろいろな意味も含めて出てくる。

このほかに、ゲームではいくつかのトラップや幻獣の攻撃をくぐりぬけ、そのために8つの聖痕をうけ、3種の神器を手に入れる必要がある。

←餓鬼を封じてた施餓鬼寺だが、あの穴は!

→岩穴の奥に泉が。美弥……!

↑石仏の裏に岩穴が。中で奇妙な土偶を拾った

↑10年前、この石仏の前で父が殺されたんだ

↑過去から現在の国東半島にワープ。この裏にも岩穴の秘密がある……

→熊本の菊池郡のクマソゆかりの古墳へ

↑最初のボス、タケミナカタ。負けると進めない

謎

↑武が3才のとき、父を殺された。犯人は?

←もちろんヤマタノオロチ。2つめのボス

←古墳をいくつか行くと餓鬼に捕まった

↑自分のルーツを知るために過去へワープ

→真相にせまれば敵も強くなる

←つぎに白鳥陵へ行き、中に入ると

→まんまとだまされてしまった!

竹内：考古学者。武のよき相談相手

大神美弥：考古学者。ヒミコの謎を調べている

菊池彦：考古学者。ものすごく怪しい

武内宿禰：300年生きたといわれる人物

弟橘：ヤマトタケルの妻。現代によみがえる

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/9月15日から10月14日まで

今月から協力店に、先月紹介したLAOX武蔵小山店が増えた。今月紹介するのは、電気器具のことはおまかせの東京は秋葉原のロケット↗に行ってみた。

※★印はMSX2/2+、(R)はROM版、(D)はディスク版です。また、価格のあとに♪がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

協力:J&P町田店、LAOX武蔵小山店(50音順)

期間中に発売になったソフト

9月

15日/★ソープランドストーリー
ハード(D) 6,800円
ロールプレイングというエッチなゲームではわりとめずらしいジャンル。女の子に投資してもらいソープランドの経営をめざせ

16日/ シンセサウルス
BIT²(R) 6,800円♪
MSX-MUSIC(つまりFM音源)専用のミュージックツール。音色をかえたり演奏させたりできる。楽譜の印刷もできる

22日/★ザ・リターン・オブ・イシター
ナムコ(R) 6,800円
『ドルアーガの塔』の続編。カイとギル、2人の主人公は無事に塔から脱出できるのか。全128部屋のロールプレイングゲーム

30日/★ウイングマン・スペシャル
エニックス(D) 7,800円♪
アドベンチャーゲーム、ウイングマンシリーズ最終作。悪の帝王ライルを倒すのが今回の目的。キミはウイングマンとなって戦うのだ

10月

7日/★めぞん一刻 完結篇
マイクロキャビン(R) 7,800円♪
漫画『めぞん一刻』のアドベンチャーゲーム。主人公五代と彼の下宿する一刻館の管理人響子さんの結婚までの8日間をゲーム化

8日/★ディスクステーション創刊号
コンパイル(D) 1,980円♪
創刊準備号が好評だった『ディスクステーション』の創刊号。ゲームや新作ソフトの宣伝など楽しい企画がいっぱい。また、2+専用の自然画も入っている。本誌も参加

11日/★Gulliver
コンピュータブレイン(D) 6,800円
ガリバー旅行記をもとにした、アドベンチャーゲーム。予言者ヘブライの不気味なことばからキミの冒険の旅がはじまる

ぶらりショップひとり旅

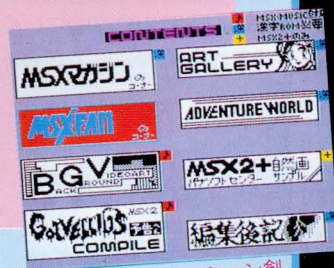
めでたく3回目をむかえたこのコーナー。東京のショップばかりで、地方では不満を持っている読者もいるかもしれないけど、そんなことにはおかまいなしで今月も東京のショップへと取材へ行くのであった。今月は、電気のことならなんでも来いの秋葉原の電気街、ロケット本店へと行ってみた。

秋葉原ならばとうぜんといわんばかりに、店内にならぶソフトは豊富、新作のソフトもしっかりとならんでいる。買いに来るお客さんは、東京にかぎらず千葉や埼玉など関東近県から来る人も多く、なかには何本もソフトを買っていく人もいる。

今回の期間中に大きな動きをみせたのは、なんといってもコンパイルから発売の『ディスクステーション創刊号』。価格が安いのも手伝ってか、人気はそうとうのもの。『ゼビウス』や『アレスタ』のオリジナルステージなど、創刊号の企画はどれも楽しいものばかりだったのでこの人気はうなずける。今後、隔月で発売になるということなので大いに期待したい。数的には『ディスクステーション』ほどではないが(価格のちがいからすればとうぜんだが)、ナムコから発売の『ザ・リターン・オブ・イシター』の人気もかなりのものだ。やはり、ゲーセンファンの根強い人気はそうやすやすと消えないらしい。今回は、期間中に発売されたソフトがやや少なかったせいか、目立った動きを見せたのはこの2本あたり。ソフトのほうも年末にむけて発売されるものが多いため、ちょっとひと休みというところだ。編集部もひと休みすればいいのに。

↑強い人気の『ザ・リターン・オブ・イシター』。ナムコのMSX2専用ソフト第2弾

↑安い価格とおもしろい企画で大人気の『ディスクステーション』。今後にも期待!

↑店内は秋葉原らしく、とてもにぎやか。ソフトもじつに多くならんでいる

↑『ディスクステーション創刊号』には、本誌も参加

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

今までまったくふれていなかったような気がするけど、このコーナーのタイトルの『COMING SOON』（カミングスーン）とは日本語では「じきに来る」とか「もうすぐ来る」とかいう意味。MSXのソフトも、年末が近づいてますます増えるいっぽうで、おもしろいゲームたちが、じきに来るぞ、もうすぐ来るぞ！ COMING SOON!!

※画面はすべて開発中のものです。

ペンギンくんwars2

■アスキー ■☎03-486-8080 ■11月下旬発売予定

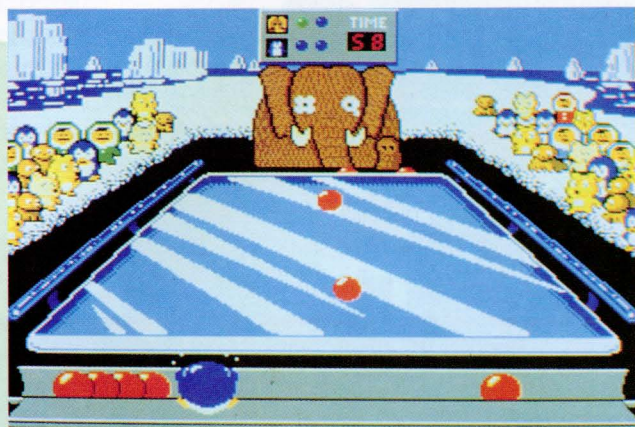
媒体	メガROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクション

ペンギンくんがボールを投げあう、ぶつけあう！

テリテリッとした頭のかわいいペンギンくんが、いろんな動物たちと10個のボールを投げたりぶつけたりする大爆笑のアクションゲーム『ペンギンくんwars』の第2弾。

今度は、5つのワールド（南極ワールド、海ワールド、爬虫類ワールド、なつかしワールド、虫ワールド）が設定され、毛虫やアリ、クジラやマンモス、はてはエリマキトカゲまでが登場し、各ワールド4種類ずつのキャラクタたちと勝負するのだ。ワールドはマップ画面でペンギンくんを動かし、どれにするかを選択できる。すべてのワールドをクリアすると、最強の敵がキミのまえに……。

ルールはかんたんで、10個あるボールをバンバン投げて、相手の陣地に全部投げてしまえば勝ち。相手にボールをぶつければホヘーッと失神するので、このチャンスにボールを連投するのがコツ。ただし、ペンギンくんもボールにぶつかると、失神するため相手にも同じことがいえるので、今回から新しく増えた腹筋技「まえにかがむ（仮名）」でよけよう。同じく今回から「気合いボール」という火の玉も増え攻撃もより強力になったぞ。もうひとつおまけに、プレイヤーは従来のペンギンくん以外に恋人の"ペンピーちゃん"を選んでゲームを楽しむこともできるようになった。ペンピーちゃんだと相手も少し手加減してくれるとか。

制限時間は60秒で、時間切れになると陣地にボールが多くあるほうの負けとなる。ゲームは3本勝負で、2勝すると対戦相手が入れかわる。相手の悲しむ姿がまたかわいい。

↑今度はMSX2版だからグラフィックもとうぜんキレイ。これはマンモス

↑虫ワールド。ゴキブリは汚い

↑爬虫類ワールド。カエルだゲロ

↑この画面でワールドを選択！

↑忘れさられたエリマキトカゲも

↑2匹で攻撃してくるアリ

↑海ワールド。白い歯のクジラ

妖怪変紀行 ラスト・ハルマゲドン番外編

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	ロールプレイング

■ブレイン・グレイ■☎03-264-3039■12月発売予定

ラスハゲの番外編がはやくも登場!!

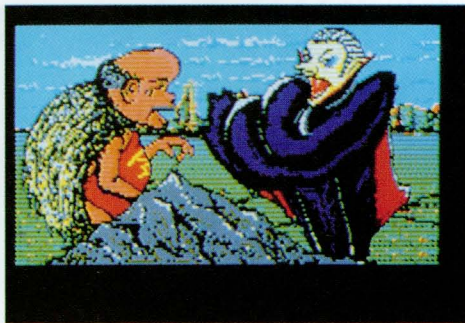
今月号でもアタックしている『ラスト・ハルマゲドン』の番外編がはやくも登場してきた。その名も『妖怪変紀行』だ。

ラスハゲといえば、モンスターが主人公のかわりだねロールプレイング。今回は、モンスターに対して日本妖怪が主人公だ。子泣きじじいや一反木綿(いったんもめん)など『ゲゲゲの鬼太郎』ばりの妖怪たちが活躍するのだ。

ゲームは、前作どおり人類が滅びるところからはじまる。日本妖怪たちは、じつはいちはやく危険を察して別の惑星へ逃げていたという設定なのだ。しかし、モンスターの一部もやはり同じ惑星へと逃げのびていて、共存を承知しないモンスターたちのせいで、お互いに対立することになる。そして、共存の条件として、妖怪たちは3体の像を手に入れるという使命をモンスターに課せられるのだ。

前作が、従来のロールプレイングの設定について暗に考えさせるゲームなら、本作はロールプレイングのストーリーを皮肉ったようなゲームだ。ゲームのところどころには、ブレイン・グレイの飯島氏も登場して「なんでアイテムを取ったのにグラフィックがかわらないの?」とか、横やりを入れてくる。

⬆ロールプレイングファンにはあまりおすすめできないかも……

⬆基本的なゲームのスタイルはラスハゲと同じ

⬆今回の主人公は日本妖怪たち。和風のゲームになった

原宿アフターダーク

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	アドベンチャー

■工画堂スタジオ■☎03-353-7724■11月発売予定

原宿が舞台のシリアスな殺人ミステリー

3月下旬の肌寒い朝。明治神宮でジョギング中の男が、女装した男の死体を発見。渋谷署・原宿分室の捜査員が出動し、被害者は不動産屋の社員、毛利裕(28才)と判明。悪徳不動産の買収にからんでいるのかと思われたこの事件は、しだいに原宿のアパレル産業という意外な方向へ舞台を移していく。

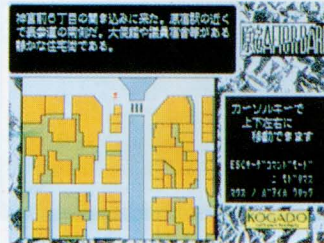
実在の街、原宿を舞台にした難解ミステリー。この事件の犯人を捜すのがキミの目的だ。ゲームはコマンド選択で、行きづまりのない親切なつくりになっている。同僚との会話ももうけられていて、事件のヒントを教えてくれるぞ。また、聞きこみのモードでは、原宿の街に準じた地図が表示され、画面内を動きまわり1軒1軒聞きこむというシステムだ。原宿付近の地図がついたシステムノート式のマニュアルもうれしい。

⬆舞台は原宿。ここはラフォーレ

⬆証拠品は鑑識によく調べてもらお

⬆聞きこみは地図の上を歩きまわる

⬆明治神宮での殺人事件からゲームがスタートする

⬆原宿分室。同僚とも話をしよう。捜査の助けになるぞ

今夜も朝まで POWERFUL(パワフル)まあじゃん2

■デービーソフト ■☎011-251-7462 ■12月15日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	7,800円
ジャンル	マージャン

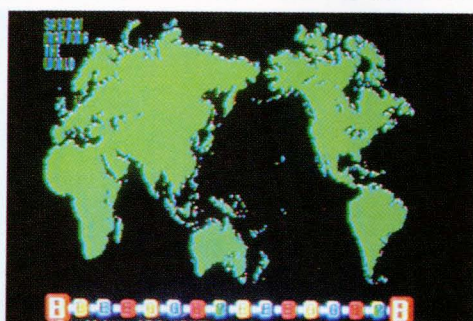
4つのモードで遊べるまあじゃんゲーム

いきなり「2」といっても、MSXには「1」が移植されなかったので、いまいちピンとこないけど、2はグンとパワーアップしていて期待が持てるぞ。

今回は、サラリーマン3人と打ちあう「ノーマル麻雀・エクセレント」やスゴロク形式で世界を旅して麻雀を打つ「さすらい麻雀・THE WORLD」、勝つとキレイなお姉さんが脱いでくれる「エキサイト麻雀・お姉さん組」、『うっでぃ・ぽこ』のキャラクタがパイに書かれた「ポコ麻雀・ふぇすてば」と前作のをパワーアップした4モードが用意されている。

また、タイトル画面も入力する日付けにあわせて変わるし、53万とおりの組みあわせでプレイヤーの顔面登録（ゲーム中に登場）というおまけつき。ノーマル麻雀では、相手側サラリーマンの急な出張時の代役にロボットがいたりしてじつに楽しい。

ノーマル麻雀のキャラ。サラリーマンと代役用のロボット

入力した日付けで、タイトル画面が春夏秋冬にかわる

さすらい麻雀は、世界版のスゴロク形式になったのだ

さすらい麻雀では強敵がぞろぞろ。カイロのインカ・ニカニカ

居眠り流 阿佐田哲也のA級麻雀

■ポニーキャニオン ■☎03-221-3161
■12月21日発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	5,800円
ジャンル	マージャン

本格的かつ楽しい麻雀ゲーム

麻雀小説といえばこの人、阿佐田哲也。映画化された『麻雀放浪記』をはじめ、彼の作品は数多い。その阿佐田哲也が監修という麻雀ソフトというのだから期待しないわけにはいかない。

ゲームは実戦さながらの4人麻雀。阿佐田哲也のアドバイスがついた練習、コンピュータ側の思考レベルが5段階選べる対局、日本、世界、宇宙へと3ステップの大会が用意された王位戦と3つのモードで楽しめる。また、今までの麻雀ゲームにはなかった機能としてはリピート機能が設定されている。この機能は、1局が終わり、得点が表示されているときにESCキーを押すことで、今終えた局と同じ配牌、同じ山でもう1度プレイすることができるのだ。そのほか、牌の色を変える機能や半チャン終了後にはおまけゲームがついている。

ちょっととぼけた顔のおじさんが阿佐田哲也氏。初心者は彼のアドバイスを聞きながらまずは練習しよう

半チャン終了後にはこんなゲームが。これは左右に動くイーソ（鳥の絵が描かれた牌）を撃つバードシュウティングゲーム

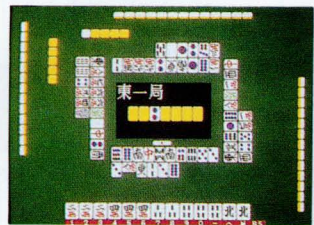
雀豪①

■ビクター音楽産業 ■☎03-423-7901 ■12月発売予定

打ち方のクセもおぼえるかしこい麻雀

コンピュータ麻雀で、いまいちものたりなさを感じるところはなんだろう？　そんな観点から作られたのが『雀豪①』。

プレイヤーの名前が30人まで登録できる4人麻雀で、登録されたプレイヤーの打ち方のクセ（役ねらいや切り方など）をおぼえていくという画期的なゲームだ。打ち手のデータは、ゲームで遊べば遊ぶほど増え、個性あふれるプレイヤーに成長するしくみ。初期登録データは5人用意されている。

実際に友だちと打っているような錯覚におちいるゲームだ

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	マージャン

ファンタジーII

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング

■ボーステック■☎03-708-4711■11月25日発売予定

RPGファン待望の『ファンタジー』続編

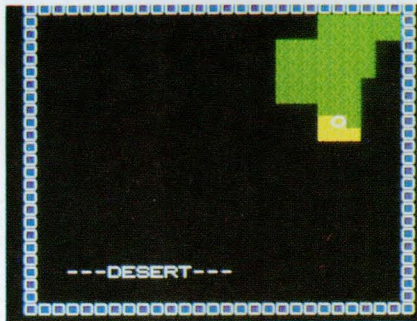
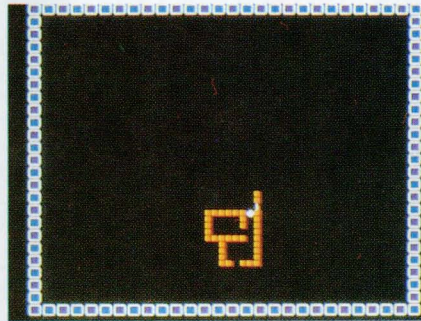
かつて貿易と工業、そして強大な海軍力で栄えた魔法の島、フェロンラ。しかし、40年前に不気味な雲に包まれて以来、島への交通は絶たれてしまった。どうやら妖術使いのニカデマスのしわざで、島内に恐ろしい災厄が起きているらしい。今やフェロンラは悪と暴力に満ちている。キミは冒険者となり、この島に平和を取りもどすのだ。

全米で大ヒットしたロールプレイングゲーム『ファンタジーII』の移植版。

ゲームは、パーティ形式のロールプレイングで、5つの種族と10のモンスターの中からメンバーを6人まで選び、6つのタイプ(職業)から1つを決めて冒険することになる。町では銀行に行ったり、トレーニング場でトレーニングしてレベルを上げるなど設定がこっている。操作もとてもやりやすくなった。

戦闘シーンが独特な雰囲気だ

お金の管理は銀行におまかせ

丸がパーティ。ほら穴みたいなのはダンジョン

先のマップは歩かないと見えるようにならない

ダンジョンの中は真っ暗。少しずつ

ケンペレンチェス

媒　体	ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	5,500円
ジャンル	チェス

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161
■12月2日発売予定

MSX2でアダルトにチェス

対コンピュータと対人間の2つの対戦モードが用意され、コンピュータのレベルは7段階から選べる。駒は3種類のキャラクタ、ノーマル(ごく普通の駒)、バトル(戦車や戦闘機)、RPG(ロールプレイングに出てくるようなキャラクタ)と見た目にも楽しめるうれしいおまけつきだ。また、拡張機能として、やりなおし(最初からやりなおす)や再現(そこまでの経過を見る)、棋譜表示(駒の動きを記号で表示)、ヘルプ(コンピュータに1手打たせる)、盤面反転(盤の向きを反転する)、投了(降参する)がついている。駒の移動などのアニメ処理もなかなか魅力的だ。ちょっとアダルトに遊んでみよう。

立体感あふれる駒が格調高い雰囲気。SELECTキーで拡張機能が使えるようになる。画面右の表示がそのアイコンだ

駒は3種類の中から選べる。これは戦車や戦闘機の駒になるバトル。ほかにもノーマルやRPGがあって楽しい

機動戦士ガンダムMS(モビルスーツ)フィールド

ガンダムのシミュレーションゲーム

■ファミリーソフト■☎03-924-5727■12月10日発売予定

アニメで有名な『機動戦士ガンダム』のキャラクタが出てくるシミュレーションゲームだ。

実際にアニメに出てくるガンダムやザクといったモビルスーツの中から自分のモビルスーツを1機選び、ミサイルやライフルなど装備を決めて敵と戦わせるシミュレーション。実際に戦闘が行われているときは、観戦するのみ。自分のモビルスーツの勝利を祈るのだ。

実際にはもう少し表示が増える。キャラクタも細かく再現

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	シミュレーション

●この情報は10月27日現在のものです。

サイコワールド

■ヘルツ■☎03-367-3171■12月上旬発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	アクション

モンスターに連れ去られた妹を救え！

双子の姉妹のスタッフとESP（超能力）の研究に取り組む博士の、飼育していたモンスターが妹をさらって脱走した。このモンスターは、ESPを自由に操るモンスターだ。ESP増幅装置を身につけ、姉は妹を助けにむかった。

というわけで、キミはこの姉となって妹を助けだすのだ。ゲームは、RPG色の強いアクションゲーム。4ステージ1ワールドで、8ワールドあり、平原、洞窟、密林や遺跡、ピラミッドなどなど、いろいろな環境のステージが登場。キミの武器はESP増幅装置で得た念波砲。そのほか、先に進むほど貫通念波などの強い武器も使えるようになる。敵を倒すとアイテムが手に入るので、体力の回復などはアイテムを取っておこなう。各ワールドにはボスがいて倒すと次のワールドへ。途中に見られるビジュアルシーンの中盤では、ストーリーを急展開させる大ドンデン返しが待っている。

↑画面左下の表示はＥＳＰ選択。ＥＳＰの種類はだんだん増える！

↑助手の双子の姉妹。このあと妹がさらわれ……

↑背景は平原や洞窟、密林などさまざまなのだ

↑こまめに出てくるグラフィックで話が急展開

ウォーニング

■コスモスコンピュータ■☎03-770-1821
■11月上旬発売予定※

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	4,800円
ジャンル	シミュレーション

宇宙を旅して兄を捜すのだ！

大小7つの惑星と1つの人工惑星からなるプシェード星系が舞台。ここでは、人工惑星を国家とする帝国軍と6つの惑星の連合軍がにらみあいをつづけ、それに乗じてならず者がはびこっていた。キミの目的はトレーダー（貿易商人）となり、貿易をしながら行方不明の兄「ビリー」を捜すことだ。

宇宙を旅しながら兄を捜す、ロールプレイング要素たっぷりのシミュレーションだ。移動はすべて宇宙船。キミは惑星内と宇宙空間を行ったり来たりして貿易をつづけるのだ。旅をしているうちにいくつかの船と出会う。うまくいけば情報が聞き出せるが、やむをえず戦わなければならないときは、パーツセンターで購入できるキャノン（砲台）やロボット（機動兵器）などで戦うのだ。船が傷ついたらスペースポートへ行って修理すればOK。

↑惑星上。油断すると敵に出くわすかも

↑戦闘シーン。砲台と機動兵器で攻撃

写真館Ⅲ

■ハード■☎03-837-1893■11月発売予定

使命は美少女の××写真を撮ること

チカン撃退装置の配備された、美少女たちだけが住む華の館。キミに課せられた使命は、そこに潜入し数々のトラップをかいくぐり、美少女たちの写真を撮って無事に脱出することだ。

アドベンチャータイプのエッチなRPG。行く手には、多くのトラップがキミを待ちかまえている。心してかかろう。また、撮った写真はファイルとしてディスクに保存できるありがたい機能つき。

↑気にいった女の子のCGは、ゲームとは別に保存できる♡

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	アドベンチャー

※ソフトベンダー武尊でのみ販売

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークは MSX2専用のゲームです。

MSX 新作発売予定表

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11月	5日	★クインプル(D)/BIT²/5,800円♪
	10日	★トワイライトゾーンⅢ(D)/グレイトソフト
	上旬	◎スターシップランデブー(D)/スキャップトラスト/7,800円♪
	上旬	★写真館Ⅲ(D)/ハード/6,800円
	上旬	★ウォーニング(D)/コスモスコンピュータ/4,800円♡
	11日	♤ぎゅわんぶらぁ自己中心派(R)/ゲームアーツ/6,800円♪
	16日	★コナミゲームコレクションVOL.1~2(D)/コナミ/各4,800円
	19日	●F-1スピリット3Dスペシャル(D)/パナソフト/6,800円♪
	19日	●レイドック2(D)/パナソフト/6,800円♪
	中旬	★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/8,800円
	25日	MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー④(本)/徳間書店/780円
	25日	★ファンタジーⅡ(D)/ボーステック/9,800円
	26日	★スナッチャー(D+専用カートリッジ)/コナミ/9,800円
	下旬	★ハイデッガー(D)/ザイン・ソフト/7,800円
	下旬	★テトリス(D)/BPS/6,800円
	下旬	★MUSICエディター音知くん(D)/TAKERU/4,800円♡
	下旬	★スーパー大戦略(R)/マイクロキャビン/8,800円
	下旬	★ペンギンくんwars2(R)/アスキー/6,800円♪
	?	★GCARD(D)/ハル研究所/10,000円
	?	★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円♪
12月	1日	★少女遊戯(D)/グレイトソフト/7,800円
	2日	★白夜物語(D)/イーストキューブ/7,800円
	2日	★ケンペレンチェス(R)/ポニーキャニオン/5,500円
	3日	★コナミの占いセンセーション(D)/コナミ/4,800円
	8日	MSX・FAN89年1月号(本)/徳間書店/特別定価
	8日	◎ディスクステーション2号(D)/コンパイル/1,980円♪
	9日	◎琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/9,800円♪
	10日	★機動戦士ガンダムMSフィールド(D)/ファミリーソフト/6,800円
	上旬	★中華大仙(D)/ホット・ビイ/6,800円
	上旬	★メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円
	上旬	★プレイボールⅡ(D)/ソニー/6,800円
	上旬	★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円
	上旬	◎死霊戦線2(D)/ビクター音楽産業/7,800円
	上旬	★バランス・オブ・パワー(D)/アスキー/12,800円
	上旬	★V/STOLファイター(D)/アスキー/7,800円
	上旬	★サイコワールド(D)/ヘルツ/6,800円♪
	15日	★コナミゲームコレクションVOL.3~4(D)/コナミ/各4,800円
	15日	★POWERFULまあじゃん2(D)/デービーソフト/価格未定
	17日	★サイオブレード(D)/T&Eソフト/8,800円♪
	中旬	★新九玉伝(D)/テクノソフト/7,800円
	中旬	★トリトーンⅡ(D)/ザイン・ソフト/9,800円
	中旬	★クインプル(R)/BIT²/5,800円♪
	中旬	★秘録 首斬り館(D)/BIT²/8,800円
	中旬	♤R-TYPE(R)/アイレム/7,300円♪
	21日	★阿佐田哲也のA級麻雀(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	21日	★ウルティマⅡ(D)/ポニーキャニオン/6,800円
	下旬	MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー④(D)/徳間書店/5,800円
	下旬	★テラクレスタ(R)/日本物産/5,800円
	下旬	★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/9,800円
	下旬	★テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円
	下旬	ゴーファーの野望(R)/コナミ/5,800円
	下旬	三つ目がとおる(R)/ナツメ/価格未定
	?	★ゼビウス(R)/ナムコ/6,800円♪
	?	★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	?	★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
	?	◎魔王ゴルベリアス(D)/コンパイル/価格未定♪
	?	★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	?	★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	?	★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	?	★妖怪変紀行ラスト・ハルマゲドン番外編(D)/ブレイン・グレイ/価格未定♪

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
12月	?	★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
	?	★アンジェラス(D)/エニックス/価格未定♪
	?	★華三眩(D)/STUDIOオフサイド/6,800円
	?	◎気まぐれオレンジロード(D)/マイクロキャビン/7,800円
	?	★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
	?	★アメリカンサクセス(D)/ウインキーソフト/6,800円
	?	★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	?	★めぞん一刻完結篇(D)/マイクロキャビン/7,800円♪
	?	★美しき獲物たちPART5(D)/グレイトソフト/4,000円
'89年1月以降		★ウィザードリィ(R)/アスキー/価格未定
		◎ディスクステーション3号(D)/コンパイル/1,980円♪
		★マスター・オブ・モンスター(D)/システムソフト/6,800円
		★ドーム(D)/システムサコム/9,800円
		★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
		★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャップトラスト/7,800円
		★マイト&マジックⅡ(D)/スタークラフト/9,800円
		★第4のユニット3(D)/データウエスト/価格未定
		◎スターダストハイスクール(仮称)(D)/データウエスト/7,600円
		◎センターコート(D)/ナムコ/6,800円♪
		★ワンダーボーイⅡ(R)/日本デクスタ/価格未定
		★エグザイル2(D)/㈱日本テレネット/価格未定
		★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
		★ザ・ゴルフ(R)/パック・イン・ビデオ/6,800円
		★シャーロックホームズ(D)/パック・イン・ビデオ/6,800円
		★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
		★写真館Ⅲアウトサイドストーリー(D)/ハード/価格未定
		★ソープランドストーリーⅡ(D)/ハード/価格未定
		★釣りキチ三平 釣り仙人編(D)/ビクター音楽産業/価格未定
		★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
		★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
		★抜忍伝説Ⅱ(D)/ブレイン・グレイ/価格未定
		★ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
		★孔雀王(D)/ポニーキャニオン/5,800円
		★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
		★名監督(D)/JDS/価格未定
		★アメリカンフットボール(D)/ビングソフト/6,800円
		★天地を喰らう(D)/ウインキーソフト/6,800円
		★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/価格未定
		★ディアブロ(D)/ブロダーバンドジャパン/6,800円
		★ウルティマⅢ(D)/ポニーキャニオン/7,800円
		★東方見文録(D)/ナツメ/価格未定
		★シュバルツシルト(D)/工画堂スタジオ/価格未定
		★私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		★内山亜紀の超番外図鑑(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		★制服図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		★蝶類図鑑Ⅱ(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/価格未定
		★パイレーツ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		★サイレントサービス(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		★ガンシップ(R)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		★いつみセンセーション(D)/テクトハウス/価格未定
		★水原マサキ画集(D)/テクトハウス/価格未定
		◎ファミリースタジアム(仮称)(R)/ナムコ/価格未定♪
		★パックマニア(仮称)(R)/ナムコ/価格未定♪

■ハード

発売予定日	商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格
11月4日	PHC-70FD(MSX2+)/三洋電気/64,800円
11月19日	マルチプレイケーブル/コナミ/1,680円
11月21日	CMT-A14F(カラーディスプレイモニタ)/三洋電機
12月?日	FS-IFA1(♧)/松下電器/価格未定

♧松下電器から発売のU1ワープロ用ハンディプリンタとイメージスキャナが使えるようになるインターフェースカートリッジです。

この情報は10月27日現在のものです。

記号が増えました。◎はMSX2か2+かによって機能が切り換わります。●はMSX2+専用です。価格のあとの♪はMSX-MUSIC対応です。
♤は、MSX1、2両対応で、ハードによってグラフィックが切り換わります。♡はソフトベンダー武尊でしか買えないソフトです。

いつか、そのうち、かならず、ラブストーリーものを作る！

あるソフトに発売まえから人気が集中するのはなぜだろう。コナミとか光栄とか、有名ソフトハウスならまだわかるが、今度の前評判トップはブレイン・グレイの新作『ラスト・ハルマゲドン』だ。11月号のアンケート調査でも1位。今月は、ラスハゲのシナリオを書いているブレイン・グレイの飯島社長をクリップしてみた。

FAN CLIP ラスト・ハルマゲドン

飯島健男
（ブレイン・グレイ取締役開発本部長）

いいじまたけお　1963年、東京生まれ。日大芸術学部映画学科演技コース卒。ある有名なソフトハウスでシナリオ部門を担当したのち独立。87年5月、ブレイン・グレイを設立、現在に至る。

やりたいことがありすぎて時間がないという飯島さん

まえまえから進化と滅亡をくりかえす宇宙の定理のようなものを考えていたんですが、そのテーマと、最近のRPGがなぜつまらなくなってしまったかという理由みたいなものをオーバーラップさせて、ゲームにしたのが『ラスト・ハルマゲドン』です。既成概念をくずして作ったものなので、ゲテモノソフトともいわれる一方で、受け入れられる人にはものすごく受けています。賛否両論ありますが、それでいいんです。

最近のRPGがつまらない原因は、プログラマ主体でゲームを作っているからでしょう。カメラマンが映画監督を兼ねるようなもので、それでは技術的にすぐれたものになっても、ゲームとしてのストーリーの部分は貧弱になってしまう。

まず、ゲームのシナリオを作ってから、それがプログラムになるかどうかを考える。効率は

非常に悪いですが、これがぼくのやり方です。

ほんとうに出したいゲーム

来年は、たぶん初夏くらいに『抜忍伝説2』を出します。今は絶対秘密ですが、びっくりするような趣向があるんです。また、来年の年末には、驚異的なシミュレーションゲームを出すつもりです。事情を知っている人は「ついに」と思うかもしれませんね。

ほかに、うちの第2回作品になる予定だった『カラミティ・ボーイズ』という企画もあります。GIジョーとか、リカちゃん人形とかのレトロな人形の世界を舞台にしたものです。

でも、ぼくがほんとうに作りたいゲームは、だれもが笑って喜べて泣ける、どこにでもあるラブロマンスなんです。売れるわけないって、止められてますけどね。引退してから出してくれって(笑)。でも、いつかそれを出して、「パソコンゲームにもこういうのが出てきたんだなあ」としみじみしてもらえたらいいなあと思っています。

ここでラスハゲは作られた。左のイスの上で眠っているのがラスハゲのプログラマ。よくお休みのようなのでインタビューは自粛した

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝髙橋成年■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋永吉敏男■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋太田雅季＋尾上全利＋白戸知己＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝相沢浩仁＋田祟由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋横川理彦〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋若尾輝見＋鈴木潤＋山口浩司＋長山眞■ILLUSTRATORS＝高木祐一＋青柳義郎＋遠藤主税＋しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋なつやませいじゅ■COVER ARTIST＝高柳祐介■COVER PHOTGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

EDITOR VOICE

MSX2＋が出てからというもの、「つい最近MSX2に買い換えたばかりなのに！」というMSX2ユーザー、「トーゼン、2＋も買う」というお金持ちのMSX2ユーザー、「ちょうどMSX2に買い替えるつもりだったんだもんね」と喜ぶMSX1ユーザー、「これでMSX2が安くなる！」というセコイMSX1ユーザー、「新しいやつなんですか、じゃ、それください」という何も知らない幸せなMSX初体験者エトセトラ、にまじって、おはこんのイラストのように「MSX(1)はMSX2－(マイナス)というのか！」という怒り心頭のユーザーもいた。しかし、天はMSX1を見捨ててはいない。コナミの新作『ゴーファーの野望』を見よ。これだけのゲームを今まで隠していたコナミの底力に正直いってあぜんとした。一方で2＋専用のすごいゲームを作りながら、一方ではMSX1のことも忘れていないコナミに盛大な拍手を送りつつ、

次号1月号は火花をちらす楽しさのなかで12月8日発売！

AD INDEX

なつかしのぺんぎんくんが帰ってきた。今回は5つのワールドを設定。それぞれ4種類ずつの個性あふれるキャラクタたちが、ぺんぎんくんのお相手。ルールは前作同様、60秒以内に10個のボールを相手にぶつけるように全部投げ込めば勝ち。5つの全てのワールドを制覇すると最強の敵がぺんぎんくんの前に立ちはだかります。グラフィックは前作をしのぐ美しさ、ボールの衝突後の動きも運動保存の法則に従い忠実に再現。そして、ぺんぎんくんも腹筋力がついた為、前にかがんでボールを避けるようになり、更に「気合いボールという強力な火の玉ボールも投げれるように成長しました。

11月下旬発売予定

■ MSX2対応(MSX2+も可) ■定価／6,800円

●2メガROMカートリッジ(V-RAM128K以上必要)●ジョイスティック使用可/MSX MUSIC対応●FM PAC及びPACにゲームの経過をセーブできます。(FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)

アスキーから年末発売予定のMSX対応新作ROMカートリッジ「ぺんぎんくんウォーズ2」、「ウィザードリィ(ROM版)」はいずれも限定生産となります。売り切れの際はご容赦ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

KONAMI
F-1体感
セッティングメニューは約2095万台!
史上初、2人同時マルチプレイ可能!
3D画面が生んだ、この臨場感!
16戦勝抜きグランプリモード!
19,268色の美しいグラフィック!
コナミのMSX2+専用ソフト第1弾
F-1 SPIRIT 3D SPECIAL™
©KONAMI 1988
MSX2+専用(RAM64K VRAM128K以上) 3.5"2DD(ディスク2枚組)
MSX-MUSIC&ジョイハンドル対応 6,800円 11月19日発売
●MSXマークはアスキーの商標です。
●画面は開発中のものです。
もっとリアルに、もっとエキサイティングに――あの『F-1スピリット』が、話題のMSX2+仕様で新登場!ビデオ表示機能・オーディオ機能などを飛躍的に向上させた新ハードの特徴をフルに活かして、ハイテックな夢の走りが楽しめる!! モードは全4種類。
MSX2+の魅力を体験しよう! THE NEW MSX FAIR開催
楽しいイベントが盛りだくさんの「ザ・ニュー・MSX・フェア」は、11月20日(日)から全国7ヶ所で開催の予定。みんなででかけよう!!
発売元 コナミ株式会社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25 販売元 松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル

KONAMI

近未来

ついに登場

●画面は開発中のものです。●MSXマークはアスキーの商標です。

©徳間書店 1988 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—12